



# aktueller software markt

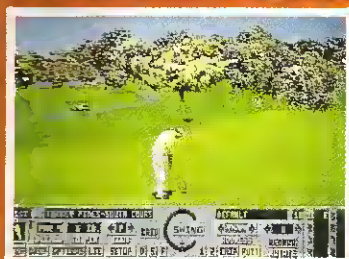
Nr. 4 April 1991  
6. Jahrgang  
12 Pf  
St. 5 Pf  
DM 7,50

ISSN 0933-1467

Die Nr.1  
Das meistgekaufte  
Spiele-Magazin

## LINKS

Golf in Perfektion



## BOMB JACK

## & SHANGHAI

Rückkehr der Klassiker!



## LEMMINGS

Wir testeten die Endversion

BRANDHEISSE NEWS  
AUS ALLER  
WELT



# Marlboro Lights

Die leichte Marlboro.



Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: Marlboro Lights 0,4 mg Nikotin und 6 mg Kondensat (Teer), Marlboro Lights 100's 0,6 mg N und 8 mg K (Durchschnittswerte nach DIN)



## Die ASM-Elf

Keine Sorge, liebe Leute, wir haben nicht vor, das Magazin fallenzulassen, um uns als Theken-Mannschaft e.V. zu etablieren. Die „ASM-Elf“ ist unser neuer Slogan, der derzeit in der Redaktion herumgeistert. Schwerwiegende Probleme verlangen harte Entscheidungen: ASM wird noch in diesem Jahr insgesamt elfmal erscheinen! Wiedereinmal – Ihr Könnner, Ihr... – müßten wir uns der Leserschaft „beugen“, die es für angezeigt hielt, unseren Urlaubsplan noch mehr in Unordnung zu bringen. Kurzer Rede, langer Sinn: Nur eine Doppelausgabe – und zwar die 8 & 9/91.

Bleiben wir doch mal zur Abwechslung im Fußball-Jargon! Nachdem wir einen echten Elfer von Euch bekamen und nun eine weitere Ausgabe zu produzieren haben, ist mehr Lauftraining angesagt.

Wir hoffen, nicht in die Verlängerung gehen zu müssen und versuchen, mit weiten, öffnenden Pässen das Ziel innerhalb von 90 Mi-

nuten zu erreichen. Flankenwechsel:

Trainer A-Man bringt kurz nach dem Anpfiff seinen neuen Super-Stürmer: Die Lemmings! Unglaublich, wie beeindruckend dieser Goalgetter agierte! Schon nach wenigen Minuten zappelte das Leder im Netz! Selbst die Glanz-Parade von Links konnte nicht verhindern, daß schon zur Halbzeit feststand,



Nach getaner Arbeit ist gut „Drinken“. Das dachte sich Manfred, ließ sich 'nen schönen Roten kredenzen und von Cruiser ablichten (die Unschärfe ist erklärbar: Klaus „wackelte“ auch ein wenig...).

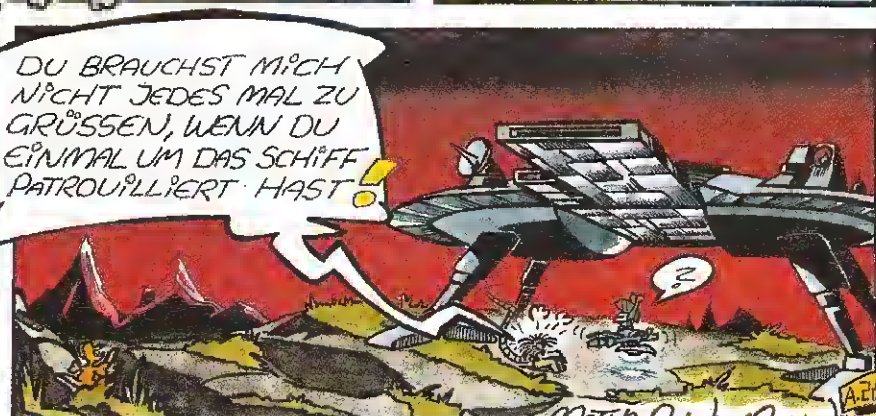
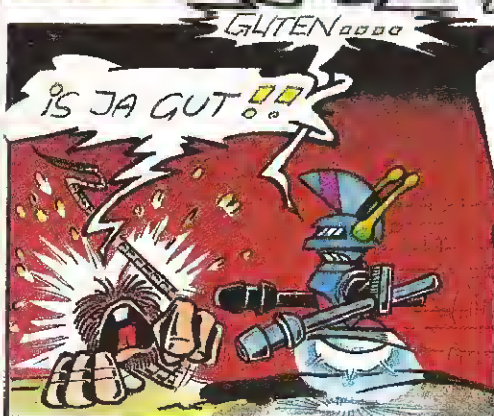
dieses Psygnosis-Tor war ein MEGA-Treffer!

Fest steht auch: In diesem Spiel fiel kein Eigentor. Keiner der Akteure war so schlecht, daß man ihn vorzeitig zum Duschen schicken mußte. Die Rote Karte (FLOP) brauchte nicht gezogen zu werden. Aber: Es finden sich natürlich noch weitere Spitzen, die Gefahr für des User's Tor bedeuten. Die

Auswahlmannschaft ist allerdings auf allen Posten fast gleichmäßig besetzt. Die zahlenden Zuschauer haben natürlich ihre Favoriten. „Schau'n mir mal!“

Noch was Wichtiges: ASM ist auf der AMIGA '91 in Berlin vertreten. Besucht uns doch mal am Stand H24...

**MANFRED KLEIMANN**



MATTHIAS NEUMANN '90



# 4

# ANNA

## ASM-Bewertungskästchen

### ACTION

Grafik  
Sound  
Spielablauf  
Motivation  
Preis/Leistung



Unter „Grafik“ versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.

„Sound“ ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechneerausnutzung.

Zum „Spielablauf“ gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.

„Motivation“ und „Preis/Leistung“ müssen nicht näher definiert werden.

### SPORT

Grafik/Animation  
Sound  
Realitätsnähe  
Motivation  
Preis/Leistung



Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe“ durch „Spielablauf“ (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation“ verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation“ im Vordergrund stehen sollte.

### STRATEGIE

Grafik  
Anleitung  
Spielablauf  
Motivation  
Preis/Leistung



„Grafik“ (s. oben!). „Anleitung“: kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt.  
„Spielablauf“: logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

### SIMULATIONEN

Grafik  
Sound  
Realitätsnähe  
Motivation  
Preis/Leistung



„Grafik“ und „Sound“ (siehe oben!). „Realitätsnähe“: Sehr wichtig, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Sirealität) darstellen soll, logisch, „ne?“

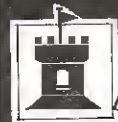
## Spiel des Monats:

Lemmings ..... 6  
Die „Gipfelstürmer“ begeistern die ganze Nation.



### ACTION

A Prehistoric Tale	100
Die 3er-Reihe	74
Enchanted Land	42
4D Sports Driving	68
Freakin' Funky	
Fuzzballs	93
Full Blast	80
Goldrush	60
Hard Drivin' II	30
Insects in Space	79
Judge Dredd	81
Loma	111
Lupo Alberto	111
Metal Masters	58
Mighty Bombjack	136
Shooting Stars	73
The Hunt for Red	
October	50



### ADVENTURES

Alien Drug Lords	43
Cortizone	87
Dark Spyre	78
Leisure Suit Larry III (deutsch)	14
Spirit of Excalibur	58



### SIMULATION

Airline Transport Pilot	69
Big Business	76
Life & Death II -	
The Brain	70
Moonbase	72



### SPORT

Kick Off II -	
Final Whistle	38
Links	8
Street Sports	80



### STRATEGIE

Backgammon	48
Gem'x	94
Lemmings	8
Penthouse	12
Revelation!	84
Shanghai II -	
Dragon's Eye	113

Swap	114
Think Twice	48
Warlords	68
World Championship	
Boxing Manager	82

### KONSOLEN

Adventures of Jackie Chan	90
Block Out	88
Bubble Ghost	88
Chase H.Q.	89
Contra	88
Gain Ground	84
Ishido	89
Light-Boy-News	88
Ninja Gaiden	88
Robo Squash	89
Rygar	85
Shanghai	85
Skate or Die:	
Bad 'n' Rad	92
Technocop	92
Trampoline Terror	87



### EDUCATION

Latein-Zeitentainer	53
Wortschatztraining	75



# WALT



## IM BLICKPUNKT

Crystals of Arborea	46
Demoniak	46
European Journeys	52
Ninja 3	16
Pepe Hammer	95
Super Cars II	63
Think	94

## KONVERTIERUNGEN

Loopz	102
Lost Patrol	102
World Ch. Soccer	103
Twin World/Speedball 2	103
Horror Zombies	104
Duck Tales	104
Test Drive II - The Duel	104
Pop Up	105
Dragon's Lair II	105
Fire & Forget II	105
NARC	106
Legend of Faerghail	108
Typhoon of Steel	106
Super Cars	107
Welltris	107
Total Recall	107
Rampage	108
Mystical	108
On the Road	108
MIG-29 Fulcrum	109
Chaos strikes back	109
Gazza II	110
Codename: Iceman	110
Wrath of the Demon	110

## REPORTAGEN

Comad - der Umwelt eine	
Chance!	18
Der Hardware-Clou	
aus den USA	32
Spotlight -	
Markus Schneider	44
Heißer Draht nach	
Moskau	157

## RUBRIKEN

Vorwort - die Seite 3	3
Feedback	19
Spielhalle	96
Oldie but Goldie:	
Ultima III	116
Secret Service	118
Hint Hunt	120
Kopfpuß:	
Das Stundenglas	128
Hitline	152
Microwelle - die Chance	
für Newcomer:	
Démon Wars	156
Gesammelte Werke	158

## SONSTIGES

Competition: Bomico	34
Mark Bromley - die	
Bestie und ich	38
News	40
Kleinanzeigen	138
Impressum	158
Gewinner aus ASM 2/91	158
Generalkarte	159

## ADVENTURES

**Grafik**  
**Parser/Steuerung**  
**Handlung**  
**Atmosphäre**  
**Preis/Leistung**



„Grafik“ (siehe oben!). „Parser“: Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung“: gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung“: Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre“: Feeling, Anreiz, Stimmung.

## TOOLS

**Positiv**  
**Negativ**



Bei der Beurteilung von „Tools“ werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre blödsinnig.

## EDUCATION

**Positiv**  
**Negativ**  
**Lerneffekt**  
**Preis/Leistung**



Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zurate. Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüberhinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen. Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt“ eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant. Das „Preis/Leistung“-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

## PREVIEW

Immer, wenn diese Ikone im Header auftaucht, erkennt Ihr, daß es sich um ein sogenanntes „Preview“ handelt; eine zu 99 % fertige Version, die bereits bevorzogen werden kann. In der Regel findet sich im Bewertungskästchen lediglich ein Hinweis auf den „Gesamteindruck“. Bisweilen aber werden auch schon Noten vergeben, falls einige Kriterien bewertet werden können. Der „Haupt-Text“ folgt dann in einer der kommenden Ausgaben.

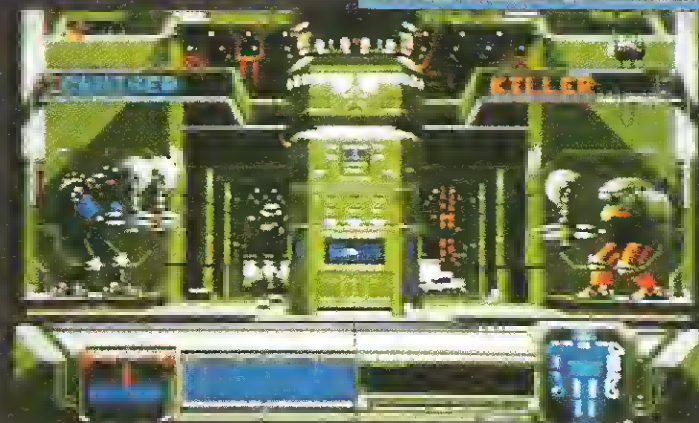


**ASM 4/91**



## TOOLS

Fastmenü Plus V 2.2	82
Filekat 2.0	80
Mega-Mighty-Intro-Designer	42



**Metal Masters - Kampf der Giganten,**  
**tödlich gut! S. 58**





# SPIEL DES MONATS:

**Spätestens seit der AMIGA 90 in Köln sind sie in aller Munde: die Lemmings! Schon vor Weihnachten wurde LEMMINGS vom Hersteller PSYGNOSIS angekündigt, doch dann wurde der Erscheinungstermin zweimal verschoben, zum Leid aller Wartenden – mich eingeschlossen! Selten gab es solch eine „Vor-Euphorie“ bei den Freaks wie bei diesem Programm. Kein Wunder, verteilte Psygnosis doch in Köln kostenlos Demodisketten, bei denen man schon annähernd die Genialität des Spiels erkennen konnte.**



## LEMMINGS

**System:** Amiga (getestet), Atari ST, PC, alle 8-Bit-Systeme und sämtliche Konsolen (laut Hersteller), **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM (für 16bit), **Hersteller:** Psygnosis, Liverpool, England, **Mustervon:** United Software, 4835 Rietberg; Schuster, 4630 Castrop-Rauxel; Wial-Ver-sand, 8038 Gröbenzell.

Woher kommt eigentlich der seltsame Name LEMMINGS? Nun, Lemminge (dän. und norw.) sind skandinavische Wühlmäuse, die eine seltsame, aber „praktische“ Angewohnheit haben: Wenn nämlich Futtermangel herrscht und es zu viele dieser possierlichen Tiere gibt, so pilgert ein Teil dieser Nager Richtung Meer, wo sie sich dann im wahrsten Sinne des Wortes „wegwerfen“. Ja,

Ihr habt richtig gehört: Lemminge begehen Selbstmord!

Bei diesem Spiel müßt Ihr aber nicht diese armen, kleinen und vor allem dümmlischen Tiere umbringen – nein, das dachte nur Manni, als er das Preview schrieb, Ihr müßt sie zum rettenden Ausgang bringen! Für dieses Unterfangen steht Euch eine begrenzte Anzahl verschiedener Möglichkeiten zur Verfügung, und mit diesen müßt Ihr Level für Level lösen.

Vor jedem Level wird Euch eine kleine Übersicht desselben gegeben. Außerdem wird mitgeteilt, wieviele Lemminge vorhanden sind und wie viele gerettet werden müssen. Seid Ihr nun bereit und startet den Level, so seht Ihr eine Klappe, aus der mit einem fröhlichen „Let's go!“ die Nager herauskommen – einer nach dem anderen. Dabei ist die Folgefrequenz festgelegt, kann aber selbst noch bis 99 erhöht werden. Unter dem eigentlichen Spielfeld befindet sich die Anzeige der sich auf dem

Screen befindlichen Lemminge, die Prozentzahl der geretteten und der Zeit, die kontinuierlich dem Nullpunkt entgegenläuft. Was dann passiert, kann sich wohl ein jeder selbst denken. Ganz unten am Bildrand ist die wohl wichtigste Anzeige platziert. Dort wird angegeben, welche Fähigkeiten und jeweils wie viele davon man den Tierchen zuordnen kann. Zuvor sei allerdings gesagt, daß Lemminge aufgrund Ihrer Dummheit nichts anderes tun als laufen. Und wenn sie irgendwo mit ihrem Näschen vorstoßen, so machen sie einfach wieder kehrt. Auf gut Deutsch: Lemminge tun nichts, ohne daß der Spieler ihnen irgendwelche Aktivitäten zuordnet. Diese sind allerdings meist stark begrenzt, und schon ein falsches Einsetzen einer Fähigkeit kann den „Finalen Todesschuß“ aller Lemminge bedeuten, was man jedoch oft erst zu spät bemerkt.

Die Level sind so aufgebaut, daß die Viecher nie oh-

ne Arbeit ins Ziel kommen. Manchmal muß einer einen Tunnel graben, damit die anderen durchkommen. Dabei gibt es drei Arten von Buddlern: Die einen graben geradeaus, die anderen schräg nach unten, und die letzten wühlen sich direkt nach unten durch. Manche Gesteine lassen sich nur von einer Seite aus „ankratzen“, so daß ein Lemming über den Berg klettern muß (Kletter-Lemming), um auf der anderen Seite mit einem Fallschirm zu landen. Jetzt könnte man denken, er könnte losbuddeln, doch dem ist nicht so, da er ja in die falsche Richtung läuft.

Zunächst muß er als Stopper eingesetzt werden, will heißen, er bleibt stehen und würde jeden folgenden Kameraden zur Umkehr zwingen. Und dies ist der Knackpunkt: Wird ein weiterer Nager per Kletter-Option und Fallschirm auf die andere Seite geschickt, so dreht er sich um, sobald er auf den Stopper stößt. Beim Berg an-





# LEMMINGS



gelangt, kann er nun seinen geliebten Freunden den Weg bahnen à la „Ich mache den Weg frei – langsam, aber sicher“. Schnell sind die Kleinen nämlich wirklich nicht.

Wer aufgepaßt bat, der müßte sich nun fragen, wie die hilflosen Knäuel am Stopper vorbeikommen. Kein Problem – er wird weggesprengt! Im Lemming-Sortiment darf auch kein Brückenbauer fehlen, denn wenn es über einen tiefen Abgrund geht, würden die Kameraden alle in die Tiefe stürzen. Doch bis so eine Brücke fertig ist, dauert es schon ein Weilchen – Stopper treten zwangsläufig wieder in Aktion und werden ebenso zwangsläufig wieder weggesprengt, nachdem sie ihre Schuldigkeit getan haben.

Übrigens machen nicht nur naturgegebene Beschaffenheiten unseren Freunden das Leben schwer, auch kleinere Gemeinheiten, wie Tretfallen, „Kartoffelstampfer“, lemmingsfressende Pflanzen und, und, und, dürfen nicht fehlen.

Jetzt kennt Ihr alle Fähigkeiten, die den skandinavischen Wühlmäusen zuteil werden können, doch Ihr könnt gar nicht ahnen, daß sich daraus Abertausende verschiedener Kombinationen von Level zu Level ergeben. A propos Level: Es gibt vier Schwierigkeitsstufen mit jeweils 30 Leveln, plus 20 für den Zwei-Spieler-Modus. Dies ergibt nach Adam Riese die erstaunliche Anzahl von 140 Leveln! Na, wenn das nichts ist? Selbstverständlich werden diese immer komplexer. Otti und ich saßen an einem Level über eine Stunde, bis wir ihn lösen konnten. Es ist einfach unglaublich, welch komplizierte, aber immer lösbare Aufgaben sich

die Programmierer einfallen ließen. Ganz nebenbei sei bemerkt, daß es sich hierbei um die DMA-Design-Gruppe handelt, die schon für *Blood Money* verantwortlich zeichnete. Dementsprechend gut ist auch Lemmings technische Ausführung geworden: Die sehr kleinen Tierchen sind liebevoll gezeichnet und bis ins letzte Pixel animiert. Teilweise sieht dies so köstlich aus, daß man um ein Schmunzeln nicht herumkommt.

Ehenfalls hervorragend ist der Sound: Um ein Dutzend verschiedene Melodien – meist total schräg gespielt – fanden bei diesem Game Verwendung. Dabei reicht die Palette von Mozart-„Veräppelungen“ bis zur bekannten Werhemelodie einer Zigarettenfirma. Der Hammer

allerdings ist, daß auch Grafiken von *Shadow of the Beast* auftauchen – mit Begleitsound versteht sich. Kleine Lemminge piepsten mir ins Ohr, daß auch Menace- und Awesome-Grafiken integriert worden seien...

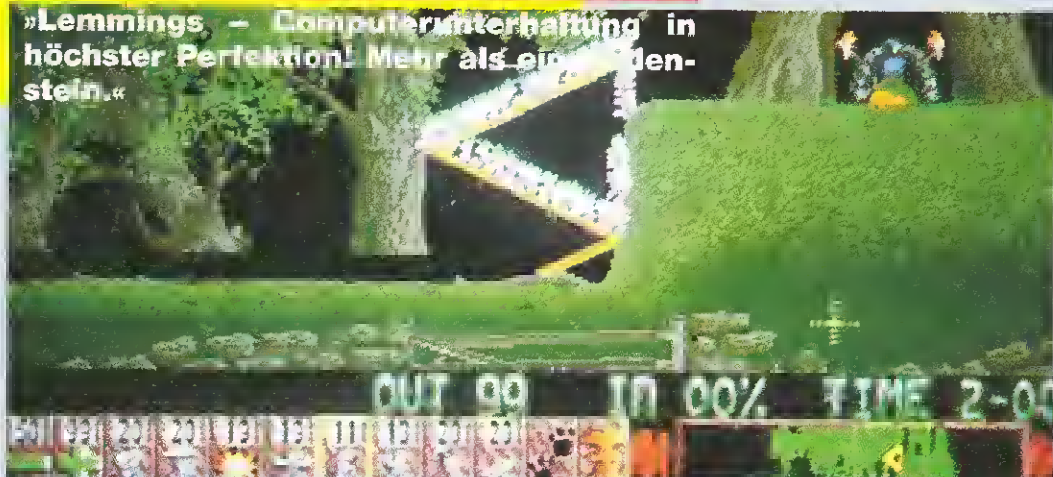
Allein ist Lemmings ein absoluter Hammer, doch zu zweit erst wird es mörderisch! Jeder der Kontrahenten muß nämlich versuchen, seine Lemminge in die entsprechenden Ausgänge zu befördern. Dabei sollte man möglichst noch versuchen, den einen oder anderen Nager dem Gegner wegzuschnappen, damit der „bekehrte“ Lemming den Ausgang der eigenen benutzt. Ganz Intelligente machen sich aber erst gar nicht diese Mühe, sie buddeln gleich ein Loch – für die anderen natürlich, damit diese tief fallen und mit einem Fettfleck enden. Solch größere Gemeinheiten führen doch allzuoft zu Morddrohungen zwischen den beiden großen Lemmingen vorm Computer. Für Greuelthaten zwischen den Spielern übernimmt Psygnosis übrigens keine Haftung...

Dieses Werk ist zweifellos das bisher stärkste aus dem Liverpooler Softwarehaus und dazu noch völlig atypisch. Bisher strotzte man doch stets mit Mega-Grafiken und dafür (meist) schwachem Spielprinzip. Diesmal ist alles anders: Das Intro ist gut, doch eher schlicht; die Grafik ist für das Spiel superb, doch der Amiga kann wesentlich mehr. Nur der Sound ist sozusagen wie (fast) immer genial. Mit Lemmings beschreitet Psygnosis einen ganz neuen Weg der Entertainmentsoftware, und vor allem beweist man uns, daß es nicht nur neue, sondern auch noch geniale Spielideen gibt. Für mich wird dieses Spiel mit Sicherheit das „Game of the Year“ – für die gesamte Redaktion ist es auf alle Fälle „Spiel des Monats“ und ein MEGA-HIT!

Hans-Joachim Amann



„Lemmings – Computerunterhaltung in höchster Perfektion! Mehr als ein Stein.“



Grafik .....	9
Sound .....	10
Anleitung .....	11
Spielablauf .....	11
Motivation .....	12
Preis/Leistung .....	12



# Sag' einfach: Wir spielen Golf



LINKS

**System:** PC-AT (640 KByte, VGA, Festplatte, Soundkarten, Maus empfohlen), **empf. VK-Preis:** DM 119,95, **Hersteller:** Access, Utah, USA, **Muster von:** U.S. Gold, Birmingham, England.

Was ist das? Es hat 256 Farben, benötigt rund 2.1 MByte Platz auf der Festplatte und stürzt zwei gesamte Redaktionen ins Unglück. Das kann nur ACCESS' neues Meisterwerk LINKS sein! Schlagartig bricht das Golfieber aus. Die Arbeit ruht, und der '386er im Testraum ist umlagert. Das DOS-Shareware-Team kriecht aus seinen Katakomben und kann sich gar nicht wieder losreißen. Begeisterungsrufe über die Optionenvielfalt, die herrliche Landschaftsgrafik und Animationen werden laut. Ungläubig hört man sich die Klangfülle der Titelmusik und Geräusche an – so etwas hat der PC-Piepsler noch nicht ausgestrahlt! Um wieviel schöner ist der Klang erst via Soundkarten...

Aber der Reihe nach. Access, mit ihrem Klassiker *Leaderboard Golf* noch nicht zufrieden, machten sich eines Tages an die Arbeit zum Nachfolger. Eine Augenweide sollte das Spiel werden und so realistisch, daß man selbst bei Sonnenschein den Griff zum echten Schläger vergißt. Der Bedienungskomfort sollte größer werden und die Simulation dabei mehr Einzelheiten berücksichtigen. War das Urspiel noch im Vertrieb von *Electronic Arts*, hat jetzt U.S. GOLD



Weltmeister Rodewohl konzentriert sich,



visiert das Ziel an



und schlägt den Ball gekonnt in Richtung Hole.

das Rennen um die europäischen Rechte gewonnen.

Torrey Pines liegt an der pazifischen Steilküste. Der abwechslungsreiche Kurs, seit 1952 Bestandteil der PGA-Meisterschaftstour, wurde plötzlich zum Schauplatz brodelnder Hektik. Monatlang wurden Luft- und Bodenaufnahmen gemacht. Bewuchs und Bebauung kartiert und – man gönnt sich ja sonst nichts – probegespielt. Schließlich wurde PGA-Spieler *Mike Bicker* beim Schlagen digitalisiert. Das Ergebnis ist auf VGA- oder MCGA-ATs mit Festplatte zu bewundern. Hat sich der Aufwand, jenseits optischer und akustischer Verwöhnung, gelohnt?

Er hat. Das knappe, englische Handbuch führt anhand zahlreicher Bildschirmfotos präzise in die Technik ein. Etwas ausführlicher hätten die Beschreibungen, z.B. des Puttens, aber sein können. Die häufigsten technischen Schwierigkeiten dagegen sind nebst Lösung aufgeführt. Bis zu acht Spieler können an einem Durchgang teilnehmen, beliebig viele „Charaktere“ aber gespeichert werden. Wer sich weder vom Joystick noch von den Tasten trennen mag, kann sie benutzen. Weitaus praktischer ist hier allerdings der Mauseinsatz. Wer nicht gleich in die raue Wirklichkeit mag, kann beliebig lange üben oder sich vom Demo einstimmen lassen. Tatsächlich ist die Bedienung der Kontrolleiste gewöhnungsbedürftig. Hat man das Prinzip begriffen, bietet Links aber mehr Feinheiten als z.B. das fabelhafte *PGA Tour Golf*.

Die Schwung-Anzeige („swing“) beschreibt einen Dreiviertel-Kreis. Sie ist stufenlos, wird angeklickt, un-

weiter Seite 10



# 'NAM

★ 1965 ~ 1975 ★



Vietnam war für die Vereinigten Staaten eine kostspielige Katastrophe ....

Könnten Sie - bei Verwendung derselben Ressourcen - die Geschichte nochmals schreiben und den Krieg gewinnen, den Amerika verloren hat .... ?

Als Präsident müssen Sie Ihre militärischen Ziele gegen die öffentliche Meinung in Ihrem Land abwägen. Die Entscheidung, ob Sie ein Habicht oder eine Taube sind, liegt bei Ihnen. ....

Ihr Ziel: erreichen Sie, was den Amerikanern nicht gelungen ist - verhindern Sie, daß Südvietnam den südvietnamesischen Guerillas zufällt ....

" 'Nam ist das Ergebnis von vier Jahren umfangreicher Forschungsarbeiten durch Matthew Stibbe, dem Verfasser des mit großem Beifall begrüßten Imperiums .... "

CU Amiga Screenstar 90%

Programmed and designed by: Matthew Stibbe

© 1991 Domark Software Ltd. © 1991 Artwork & Packaging Domark Software Ltd.

Veröffentlicht von Domark Software Ltd. Vertrieb: BOMICO, Gerwerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach,

Frankfurt. Tel: (06107) 62057

Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25" & Apple Macintosh Amiga Bildschirm Fotos

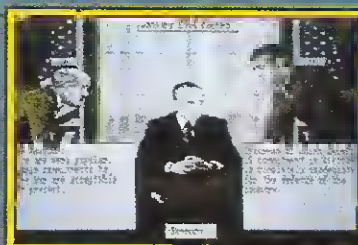
## BOMICO SERVICE LINE

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spieleexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.  
Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: **BOMICO**

Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

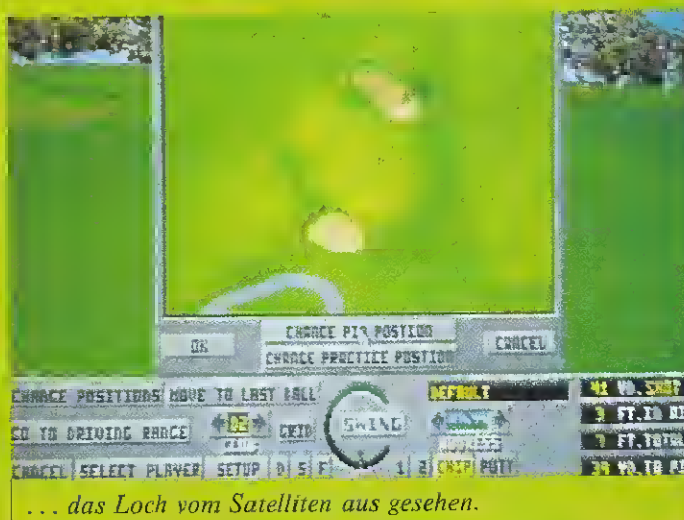




ten gehalten und zum Bestimmen der Entfernung losgelassen. Ein genaues Treffen der „snap“-Stellen ermöglicht erst präzises Zielen. Der Schwung kann für alle Schlägertypen festgelegt werden. Es gibt insgesamt 120 verschiedene Positionen. Je Durchgang dürft Ihr 13 verschiedene Schläger neben dem Putter auswählen. Eine Tabelle im Handbuch und auf gesonderter Karte gibt die Schlagweiten bei perfekten, ungestörten Bedingungen an. Die gelten für den höchsten, den professionellen Schwierigkeitsgrad. Wer als Hobbyspieler oder Anfänger auf das Grün tritt, muß 10 bzw. 20% von der Schlagweite abziehen. Dafür ist eine geringere zeitliche Genauigkeit beim Abschlag erforderlich. Vor Spielbeginn wählt Ihr noch den vollen Kurs oder jeweils die ersten oder letzten neun Löcher. Auch während des Spiels könnt Ihr einzelne Abschlüsse üben. Dabei hilft die „Marker“-Funktion: Eine gestrichelte Linie und ein senkrechter Stab erscheinen. Sie zeigen die Eurer Haltung entsprechende Schlagrichtung.

Nach einiger Übung könnt Ihr Euch auch ans Verändern der Schlagart machen und die Bälle anschneiden. In der Nähe des Loches läßt sich's dann genüßlich „chip“pen. Ein kurzer, harter Schlag, der sitzt. Gerät das Kleine Weiße unter einen Baum (nicht lachen - passiert leicht!), kann man seinen Blickwinkel rotieren lassen. Im Notfall kann man den Ball per „drop“ an anderer Stelle ablegen, bekommt dafür aber einen Strafschlag hinzu.

Jede Partie kann gespeichert, leider aber die Spielstatistik nicht aufgerufen werden. Sie läßt sich nur über „print scorecard“ ausdrucken. Selbstverständlich sind dagegen das filmische Wiederholen eines Schlages sowie die Vogelperspektive zur Übersicht abrufbar. Auf Wunsch läßt sich in der 3-D-



Sicht ein unaufdringlicher Raster über die Landschaft legen. Der verdeutlicht das Relief, ohne das Spielgefühl zu stören.

Der grafische Aufwand macht 570 KByte freien Arbeitsspeicher erforderlich.

Links greift auf extended memory zurück bzw. macht es durch die mitgelieferte Himem.sys-Datei nutzbar. Dennoch sei nicht verschwiegen, daß die Bilder erst ab einem '386er annehmbar flott berechnet und



## »Die Zukunft des Golfspiels – geht es noch schöner?«

dargestellt werden. Schade, daß zum stolzen Preis von immerhin rund DM 120 nur ein, wenn auch feiner Kurs enthalten ist.

In Birmingham kann man sich die Finger reiben, ist Links doch fraglos das zur Zeit attraktivste Golfprogramm. Dementsprechend knapp fiel unsere Wahl zum Spiel des Monats aus. Die Endausrechnung der Liter Kaffee und Stärke der Augenschatten neigte die Waagschale noch zugunsten der *Lemminge*. Für passionierte Golfer und jene, die es werden wollen, steht der diesmalige Favorit jedoch fest!

Kein Golf-„Fahrer“ darf ohne Erweiterungsdisks bleiben. Jack Nicklaus macht's gekonnt vor, Access eifert ihm nach. Ein erster CHAMPIONSHIP COURSE ist lieferbar, weitere sollen alle zwei Monate folgen. „Clubmitglieder“ bekommen zudem Rabatte auf künftige Links-Versionen und Zusätze. Hoffen wir, daß sich die tolle Darstellung nicht totläuft. CD-ROM-Besitzer schließlich haben gut Lachen: Sie können sich die sarkastischen Bemerkungen bei Fehl-Schlägen („Sieht so aus, als sei er im Baum gelandet...“) in feinsten Sprachausgabe anhören. Zunächst heißt es aber, zugreifen und bis nach Mitternacht putten!

■ Eva Hoogh

Grafik/Animation .....	10
Sound .....	10
Realitätsnähe .....	10
Motivation .....	10
Preis/Leistung .....	10







**BOMICO** OUR SOFTWARE PARTNER **SERVICELINE**

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.  
Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: **BOMICO**

OUR SOFTWARE PARTNER  
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

**ocean**®

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto





# VON MANN ZU MANN!



**PENTHOUSE**

**System:** IBM PC (mind. 640 KByte; VGA/MCGA; 3.5, und 5.25").  
**Empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Merit Software, Dallas, Texas,  
**Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Wir von der ASM scheuen doch wirklich vor nichts zurück. Kein Eisen ist uns zu heiß, kein Thema zu brisant. Mit beiden Beinen stehen wir fest auf dem Boden – manchmal passiert es aber schon auch, daß wir mit selbigen, den Beinen, mittenmang ins Fettnäpfchen stolpern. Auch im nachfolgenden Bericht ist die Gefahr groß, daß ich geradewegs auf den Trog mit der klebrigen Pampe zusteuere. Denn: In diesen Zeilen geht es um PENTHOUSE des texanischen Herstellers MERIT SOFTWARE. Die Rechte erwarb die Company vom Treibhaus- (oder Triebhaus?) -Zeitschriftenverlag (den tatsächlichen Firmennamen darf ich an dieser Stelle leider nicht nennen, da sowohl die englische als auch die amerikanische Originalausgabe eines ihrer Magazine von der Bun-

desprüfstelle indiziert wurden. Soviel sei aber verraten: Der Firmenname wie auch der Titel des Magazins sind dem des mir vorliegenden Programms sehr ähnlich, verdammt ähnlich sogar!). Langer Rede kurzer Sinn: Wir können uns nun also vorstellen, was auf uns zukommt.

Und richtig, alles dreht sich um Nackedeis, genauer: um weibliche Nackedeis, noch genauer: um erwachsene weibliche Nackedeis. Das ist aber nicht weiter schlimm, denn zum einen handelt es sich um für mein Empfinden recht ästhetische Aufnahmen von jungen Damen (Entschuldigung, Frauen!), die zudem noch zu gut einem Drittel bekleidet sind; bleiben also abgerundet 65 Prozent entblößte Haut, Gesicht und Hände mitgerechnet, und das ist doch eigentlich vertretbar. Zum anderen haben wir es mit einem harmlosen Puzzlespiel zu tun. Die Tatsache, daß weder pornographische Motive zu sehen sind noch die Models animiert wurden, dürfte also die Gemüter von Frauenrechtlerinnen wie BPS-Mitstreitern gleichermaßen beruhigen und erlaubt mir nunmehr einen Blick auf die mehr technischen Aspekte des Programms.

Gesteuert wird mit Tasta-

tur oder Maus, wobei letzteres freilich vorzuziehen ist. Zu Beginn wählt man eines von zwölf Motiven aus und zerschneidet es in mindestens sechs und maximal 294 Teile. Ich habe mich anfänglich für 96 Teile entschieden und für die Lösung des Puzzles eine Dreiviertelstunde gebraucht. Setzt man voraus, daß ich durchschnittlich puzzlebegabt bin, so dürfte man also für die Lösung eines 294-Teile-Puzzles annähernd zweieinhalb Stunden benötigen. Multipliziert man dies mit zwölf zur Verfügung stehenden Motiven, so kommt man unter dem Strich auf dreißig Stunden Spielspaß, wobei man ja jedes Puzzle ruhig auch mehrmals in Angriff nehmen kann. Dreißig Stunden – ob am Stück oder mit Unterbrechungen – ist nicht wenig; viele andere Programme derselben Preisklasse können da nicht mithalten.

Die Einzelteile werden mit der Maus angeklickt (ich gehe mal davon aus, daß der moderne PC-User im Besitz einer solchen ist) und mit gedrückter Taste bewegt. So kann man sie im oberen großen Grafikfenster über die Spielfläche schieben, die etwa viermal so groß ist wie die Bildschirmbreite; die andere und schnellere Möglichkeit

ist, die Teile im unteren Übersichtsfeld zu verschieben, welches die gesamte Spielfläche – gewissermaßen den „Tisch“, auf dem man spielt – verkleinert wiedergibt. Die Bedienung des Programms könnte besser nicht sein; einfach und zügig können alle Aktionen durchgeführt werden.

Alles klar so weit, die Handhabung des Games entspricht in ihrer Einfachheit dem Prinzip des Puzzlespiels. Simple Spiel, simple Software – das ist schon in Ordnung. Aber, aber, aber. Ihr Jungs und Mädels (Mädels und Jungs) von Merit Software, warum habt Ihr uns denn keine Speicheroption gegönnt? Wußtet Ihr denn nicht, daß ich dann Eurem Programm glatt 'nen Hitzern verpaßt hätte – und das auf die Gefahr hin, daß die gesamte Damenwelt über mich hergefallen wäre! Dennoch: Penthouse macht Spaß – und das nicht nur wegen der dargestellten Motive, aber auch deswegen! Ich verbleibe mit besten Grüßen an alle anderen Machos, Euer

Bernd Zimmermann

Grafik .....	8
Anleitung .....	8
Spielaufbau .....	9
Motivation .....	9
Preis/Leistung .....	9





# WRECKERS



*Audiogenic*

**BOMICO Serviceline**

Haben Sie Fragen zu BOMICO – Spielen?

Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

Unsere Spielexperten helfen weiter!

Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr

Ein Anruf genügt!

Tel. 06107/62067

Schriftliche Anfragen nur gegen

**Vertrieb: BOMICO, Gewerbegebiet Süd, Am Südpark T2, 6092 Kalldorf**



# LARRY

## hat dazugelernt



### LEISURE SUIT LARRY 3 (DEUTSCH)

**System:** IBM-PC (mind. 512 KByte; 3.5- und 5.25"; Hercules, CGA, EGA, VGA; Festplatte wird empfohlen; Maus/Joystick sowie AdLib, Roland und Game Blaster werden unterstützt), **empf. VK-Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller:** Sierra On-Line, USA, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Noch vor einigen Monaten hätte man bestenfalls ein müdes Lächeln geerntet, wenn man gewagt hätte, öffentlich über ein deutschsprachiges SIERRA-Adventure nachzudenken. „Das geht nicht. Das muß englisch sein, weil es schon immer so war. „Für eine Übersetzung ist die deutsche Sprache viel zu kompliziert, sind die Wörter zu lang.“ Diese und ähnlich niederschmetternde Kommentare hätte man sich gefallen lassen müssen, wenn man das Thema „Sierra - auf deutsch gesagt“ angeschnitten hätte.

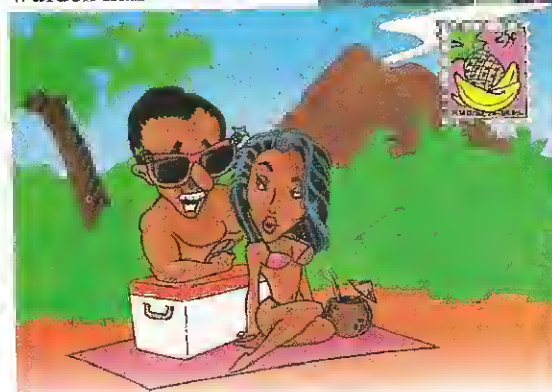
Nun aber rollen sie an, die deutschen Sierra-Adventure. Den Auftakt machte *Space Quest III*, vorgestellt in ASM 3/91. Heute haben wir es mit keinem Geringeren als Larry Laffer zu tun, der in des Adventures drittem Teil wieder reichlich in Schwierigkeiten gerät. *PASSIONATE PATTI - auf der Suche nach den vibrierenden Muskeln* ist nun der Untertitel des altbekannten *LEISURE SUIT LARRY III*. Die Story hat Kollege Michael Suck bereits in Ausgabe 1/90 hinlänglich auseinandergepflückt, eine Kopfnuß folgte kurze Zeit später. Deshalb will ich mich auf das beschränken, was neu ist, auf die deutschen Texte nämlich. Und in dieser Beziehung haben Sabine Duvall und Jutta Wege, die Übersetzerinnen, ganze Arbeit geleistet. Die Texte wurden nahezu fehler-



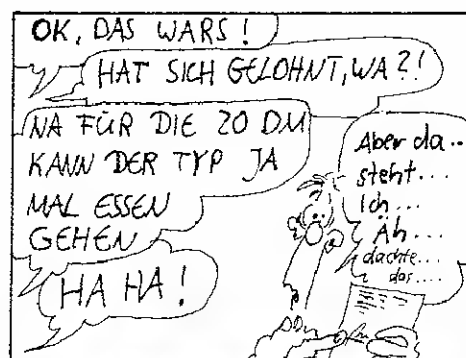
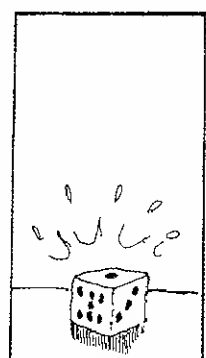
frei ins Deutsche übertragen, und das gilt für Grammatik, Orthographie und Interpunktion gleichermaßen. Ein besonderes Lob gebührt den Übersetzerinnen jedoch

dafür, daß trotz aller sprachlich bedingten Schwierigkeiten der Sierra-typische Witz nicht auf der Strecke blieb. Und so werden auch die deutschsprachigen User endlich den Spaß mit den Sierra-Adventures haben, der bisher nur dem anglo-amerikanischen Raum vorbehalten war. Denn ein derart komplexes Programm in der Muttersprache zu spielen, macht die Lösung schon bedeutend einfacher und erhöht damit natürlich gleichzeitig noch den Spielspaß. Gratulation hierfür und ein Dankeschön denjenigen, die entgegen aller Widrigkeiten und Wahrscheinlichkeiten die deutsche Version konsequent durchgezogen haben. ■ bez

Grafik .....	10
Parser .....	10
Handlung .....	11
Atmosphäre .....	10
Preis/Leistung .....	10







**WIR MACHEN JEDEM EINEN FAIREN PREIS**

STARBYTE

**BONICO**

Am Südpark 12  
6092 Kelsterbach  
Schriftliche Anfragen nur  
gegen Rückporto.



**BONICO** Serviceline  
Haben Sie Fragen zu Bomico  
Spielen? Möchten Sie Tips zum  
Spielablauf? Unsere Spiel-  
experten helfen weiter!  
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00  
Uhr. Ein Anruf genügt:  
Tel.: 061 07/6 20 67



# Nin-Nein oder Nin-Ja? Nun-Doch!

Blenheim House, 1 Ash Drive Hill, Pinner, Middlesex (nahe London). An diesem Ort haben sich die Jungs einquartiert, denen das „Ninja“-Image förmlich nachhängt. Ich sprach mit Adrian Gale von SYSTEM 3, welche „Auswirkungen“ jenes falsche Bild – schließlich gab's ja auch noch TUSKER, MYTH oder FLIMBO'S QUEST – auf die weitere Soft-Produktion haben könnte. Ebenso interessierte mich die Entwicklung auf dem Cartridge-Sektor und Neues vom langersehnten NINJA THREE. Näheres in einigen Sekunden, nachdem mir eine Überschrift eingefallen ist. ..



Detailreichtum, Farbenpracht – Ninja III

Seit 1983 sind die Londoner im Big Business. Man spezialisierte sich sogleich auf den C-64, der heute noch von den Jungs hoch geachtet wird. Der Grund: „Der 64er hat sich zur Überraschung der Industrie als sehr langlebig erwiesen. Durch ein gutes Marketing der amerikanischen Company hat die Hard- und Software weiterhin Bestand auf dem langsam sterbenden 8bit-Markt. Deshalb gehen wir auch voll auf die Cartridges. Wir sind uns bewußt, daß die kom-

mende Zukunft des 64ers im Modulbereich liegt. Man kann mehr reinstopfen und die boring Ladezeiten vergessen. ..“, meint Adrian.

Nun, unter anderem wird auch NINJA 3 auf dem Modul erscheinen. In der Zwischenzeit „begnügen“ wir uns allerdings mit der Amiga-Version, die ebenso wie IBM, ST und eben C-64 in den nächsten Tagen erscheinen werden. „Drei Menschenjahre“, so Adrian, „hat es bedurft, um NINJA III fertigzustellen. Auf die Prä-

## Und hier die neuen Sachen:

Chase HQ 2	Amiga 59,90	ATARI ST 59,90	C-64 Cart. 49,90
Battletech 2	PC 99,90		
Buck Rogers	Amiga 69,90	PC 89,90	C-64 59,90
Pang	Amiga 59,90	ST 59,90	C-64 39,90
Powermonger	Amiga 69,90	ST 69,90	
Spindizzy Worlds	Amiga 49,90	ST 49,90	
Oops Up	Amiga 49,90		
Super Off Road	Amiga 49,90	ST 49,90	C-64 39,90 PC 69,90
Team Yankee	Amiga 59,90	ST 59,90	PC 79,90
Wonderland	PC 79,90		
Epyx Sporting Gold	Amiga 59,90	ST 59,90	PC 59,90
King's Quest 5	PC 99,90		
Elvira	Amiga 59,90	PC 99,90	PC 69,90
Red Baron	Amiga 59,90	PC 99,90	
Savage Empire	Amiga 59,90	PC 99,90	
Das Boot	PC 99,90		
Exterminator	Amiga 59,90	ST 59,90	C-64 39,90
Welltris	Amiga 59,90	ST 59,90	PC 59,90 C-64 39,90
Wolfpack	Amiga 59,90	PC 99,90	
Great Courts 2	Amiga 69,90		
Fant. World Dizzy	Amiga 19,90	ST 19,90	C-64 C 14,90

Fast geschenkt – oder? Euer T.S. Datensysteme-Team

## Colossus Chess X

Neues und spielstarkes Schachprogramm mit Spitzen-Grafik jetzt für ATARI ST oder AMIGA 39,90

## Thunder Strike

ASM-Kit aus 9/90 Seite 38: „Action pur wird garantiert“ für ATARI ST jetzt 39,90

## The World of Turrican

Morqui, der Herr des Schreckens und des Grauens ist zurück. Die Welt, die er in Angst und Terror versetzt zittert vor ihm. Ein einzelner Kämpfer tritt gegen ihn an – Sie sind Turrican. 13 Schwierigkeitsstufen mit über 1300 Bildern. 10 High-tech Waffensysteme, 20 verschiedene Soundtracks. 50 unterschiedliche Monster und Außerirdische. Amiga: 39,90 C64 Disk: 26,90 Das beste C64-Spiel dieses Jahres. Schreibt C&VG. Das alles zum Superpreis von nur

TS Datensysteme

## Silent Service

Bestimmt kennen Sie DIE U-Boot Simulation von Microprose. AMIGA/ATARI ST 29,90

## The Island of Lost Hope

Die ASM schreibt in 5/90: „Endlich wieder ein Gienstück an Adventure der 'klassischen Art'. Intelligent, logisch und ergreifend.“ Wir können ihnen dazu noch sagen, daß Sie dieses SUPER-ADVENTURE bei uns statt für nur für Ihren AMIGA bekommen können! 29,90



Bestellen können Sie per Telefon (0911/288286) oder per FAX: (0911/288973) oder per BTX: (x200110911285286) oder natürlich auch ganz einfach mit einer Postkarte.

## P47 Thunderbolt

Die ASM schreibt in 3/90 S.10: „Hier geht gut die Post ab, und von Langeweile kann kaum die Rede sein.“ Auch unser Preis ist ein Hit: Schlappe für ATARI ST 29,90

## Die totalen Preis-Hämmer für C-64

Atterburner	Cass 19,90	Soccer Mania	Disk 29,90
Grand Monster Slam	Cass 9,90	(Fußball-Spiele-Pack)	Disk 19,90
3-D-Pool	Cass 9,90	Skyfox 2	Disk 29,90
E-Motion	Cass 14,90	Black Tiger	Disk 14,90
I Alien	Cass 6,90	Troll	Disk 14,90
Defender at. Crown	Cass 14,90	Bomb Jack 1 & 2	Disk 14,90
19 Boot Camp	Cass 9,90	Paperboy (der HIT)	Disk 14,90
Dark Castle	Cass 9,90	Dark Castle	Disk 14,90
ISS (Incredible Shrinking Sphere)	Cass 9,90	Plasmatron	Disk 14,90
Lifeforce	Cass 5,90	Summergames 1	Disk 14,90
Red Arrows (Flugsimulator)	Cass 9,90	Sixpack Vol 2	Disk 19,90
TETRIS (der HIT)	Cass 9,90	Silverdisk	Disk 14,90
Traxxon	Cass 5,90	(2-Spiele Pack)	Disk 14,90
		Discovery	Disk 14,90
		Mandragore	Disk 14,90

Premier Collection III Eine neue Superspielesammlung aus Archipelegos, Ösdrillen, Cybernoid II und Battleships. Für Amiga und Atari ST zum günstigen Preis von nur 39,90

## Der Klassiker für Atari ST

komplett in Deutsch!!! Ihre Aufgabe: Als Hacker dringen Sie mittels Ihres Computers in den Hochsicherheitstrakt ein und müssen die Doomeday Papers an sich bringen. Zurechtfinden müssen Sie sich schon alleine, und auf Hilfe können Sie bei diesem Adventure nicht hoffen. ....

HACKER II unser Preis jetzt: 19,90 The Doomeday Papers

## Schneider CPC Hits!!!

Harddrivin'	Cass 9,90	Super Hang On	Cass 9,90
Tennis	Disk 19,90	3-D-Pool	Cass 14,90
Vera Cruz Deutsch	Cass 6,90	Vera Cruz Deutsch	Disk 14,90
Mandragore	Cass 9,90	Strike Force Harrier	Cass 9,90

## Carrier Command

Strategie und 1a Grafik, Spitzenleistung und spannende Handlung, endliche Flugzeugträger-Simulation die bestimmt nicht in der Ecke landet (besonders bei dem Preis): ATARI ST 39,90 AMIGA 39,90

## Gutlich Frühling – auch bei uns!

z.B. mit Kennung für Amiga 59,90  
Hard Driving 2 PC 79,90, Am./ST 59,90  
Links (vorerst nur PC) 99,90  
Shanghai PC 99,90 (andere ???)  
Euer T.S. Datensysteme-Team

## Never mind

Wenn die ASM in 2/90 S.89 schreibt: „So spannend, so herausfordernd wie bislang selten ein Actionspiel mit einem gewissen Touch an Strategie.“ 19,90 Bei uns für AMIGA jetzt für.....

## Tower of Babel

Strategie pur für Ihren ATARI ST. Die ASM schreibt in 3/90 S.65: „Gutes, intelligent aufgebautes Spiel.“ Wir schreiben: Koestet für Ihren ST nur ..... 29,90

## Falcon & Mission Disk

Sie wollen einen der schnellsten Simulatoren mit spitzen Grafik und vielfältigen Möglichkeiten? Wir haben den legendären FALCON für AMIGA und ATARI ST jetzt nur 49,90 und die Mission Disk 2 haben wir für 29,90



zision kam es an. Es ist nicht einfach nur eine überarbeitete Version der anderen 'Ninjas', sondern es handelt sich um ein technisch ausgereiftes Produkt, bei dem es eine Vielzahl von Waffen zu finden und zu benutzen gilt, um im dramatischen Gameplay bestehen zu können.

Bis zu drei Gegner werden sich auf dem Screen tummeln und dem „Last Ninja“ das Leben im buddhistischen Feindesland das Leben erschweren. Der Sound bewegt sich bei den 16bit-Varianten in IK-Manier; die Special Effects (Kampfgeräusche sind hier gemeint) sind nun noch realistischer.

Gewohnt wie immer: 3D-Darstellung, saubere Animation der Hauptdarsteller und atmosphärisch passende Sounds in den jeweiligen Leveln. Die Kombination von Action und Adventure sei hierbei „wie noch nie“ nahezu auf dem perfekten Standard.

Auf den ersten Blick war ich sehr beeindruckt. Aber: Bisweilen sind halt doch „Parallelen“ zu den Vorgängern zu erkennen. Gut, die Animation und das Gameplay –

in Form von Rätsel-Knacken – sind subtiler; das Thema selbst dagegen ist „reichlich bekannt“. Jeder soll für sich entscheiden. Deshalb hier die ersten Screens, die vom

Amiga ge-shotted wurden. ASM berichtet von NINJA THREE (3 oder III?) in einer der folgenden Ausgaben.

**MANFRED KLEIMANN**



#### ANWENDERPROGRAMME FÜR C-64

**LOGO - A LANGUAGE FOR LEARNING**  
EINE EINFACHE ZU ERLEBNDE COMPUTERSPRACHE, DIE KINDER UND ERWACHSENE BEIM DENKEN UNTERSTÜTZT INTERAKTIV. FÜR ANFÄNGER UND EXPERTEN GEEIGNET BENUTZERFREUNDLICH, STARKE FARBGRAFIKEN.

LEARNING CAN BE FUN ... LEARNING IS FUN WITH LOGO.

AUSFÜHR. ENGL. HANDBUCH  
C-64 DISK FÜR NUR

**29,90**

**ASSEMBLER MONITOR 64 - THE COMPILER FOR YOU**  
DER ASSEMBLER 64 IST IN MASCHINENSPRACHE GESCHRIEBEN UND BESETZT 8 KBYTES DES RAM. ER ERLAUBT FREIE EINGABE, VIELFÄLTIGE MÖGLICHKEITEN DER SPEICHERUNG EINES ERSTELLTEN OBJEKT-CODES UND VIELES MEHR.

DER ASSEMBLER 64 IST EINMALIG IN SEINER EIGENSCHAFT, KOMPLEXE AUSDRÜCKE ZU BERECHNEN.

AUSFÜHR. ENGL. HANDBUCH  
C-64 DISK FÜR NUR

**29,90**

**FIRST WORD - THE WORD PROCESSOR FOR YOUR C-64**  
EINE STRUKTURIERTE EINFÜHRUNG IN EINES DER BEDEUTENDSTEN TEXTVERARBEITUNGSPROGRAMME.

TEXTE VERÄNDERN, VERSCHIEBEN, TEXTVERARBEITUNG IN JEDER VON INNEN GEWÜNSCHTEN FORM.

FIRST WORD DER UNERLÄSSLICHE RATGEBER NICHT NUR FÜR BERUF UND BÜRO, SONDERN AUCH FÜR ZUHAUSE.

AUSFÜHR. ENGL. HANDBUCH  
C-64 DISK FÜR NUR

**29,90**

#### PASCAL 64

DIE MODERNE PROGRAMMIERSPRACHE MIT DER EFFIZIENTESTEN PROGRAMMSTRUKTUR.

STRUKTURIERTE PROGRAMME, WIE PASCAL 64, SIND WEIT EINFACHER ZU VERSTEHEN ALS HERKÖMLICHE PROGRAMME.

PASCAL 64 IST 10 BIS 20MAL SCHNELLER ALS BASIC.

AUSFÜHR. ENGL. HANDBUCH  
C-64 DISK FÜR NUR

**29,90**

**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!**  
Bitte fordern Sie unsere Gesamtpreise an!

**Airborne Ranger**  
Original von Microprose und für ATARI ST oder AMIGA jetzt nur actionmäßige DM **39,90**

#### ANWENDERPROGRAMME IM \*\*\*\*\*SPECIALPACK\*\*\*\*\*

**JE ZWEI PROGRAMME NUR**  
**49,90**

#### Kick Off 2

Also dazu müssen wir Ihnen kaum was sagen! Der Fußball-Hit für AMIGA: **39,90**

**Grafik für jeden AMIGA!!!**  
Daß Ihr AMIGA tolle Grafik hat, wissen Sie bestimmt, - und das gute Grafik-Programme meist sehr teuer sind auch, - sicher haben Sie von alten Grafiken von Electronic Arts gehört. Den alten Preis dürfen wir Ihnen leider nicht nennen, aber das **DELUXE PAINT** bei uns nur **39,90** kostet, können Sie uns ruhig glauben.

**Deluxe-Strip-Poker**  
Eine verdammte heiße Sache für jeden AMIGA. Ob Sie cool bleiben können, wenn die Damen blaffen? Jetzt nur **29,90**

**Lords of Conquest**  
Der Hit für den ATARI ST jetzt bei uns für nur **19,90**

#### Disketten zu Hit-Preisen

Disketten in Top-Qualität mit 1 Jahr Garantie für

**5.25" 10 St. 5,90 3.5" 10 St. 9,90**  
**100 St. 66,90 100 St. 89,90**

Natürlich liefern wir auch größere Mengen zu noch besseren Preisen. Rufen Sie doch 'mal an!

#### DONKEY KONG

Jetzt halten Sie sich fest: Der Automatenhit auf Modul für jeden C-64! Einfach anstecken, und KONG jumpst original für Sie. Bei uns jetzt zum Superpreis für nur **DM 9,90**

#### SOFORT-BESTELLUNG

PER TELEFON  
09 11 / 28 82 86

#### Starglider 2

Ausgefüllte 3-D-Vektorgrafik, große Handlungstiefe, phantastische Effekte aber nur **was für Leute mit Köpfchen!**  
ATARI ST **29,90** AMIGA **29,90**

#### Der Hit: E-MOTION

Die ASM schreibt im Test: „Uns Troncs versetzte E-MOTION in helle Begeisterung, bei einigen Leuten könnte man sogar schon von Suchtgefahr sprechen.“ Natürlich gab's den Hitzestern. Bei uns gibts dazu den niedrigen Preis: Für AMIGA oder ATARI ST nur **25,90**

#### Stunt Car Racer

Wenn Sie tolle Strecken, Action und Hektik suchen, dann haben wir das richtige für Ihren ATARI ST: **29,90**

#### READ-WRITE ERROR???

Oft ist die Ursache ein verschmutztes Schreib-Lesekopf. Wir haben ein neues Naßreinigungssystem für 3.5" und 5.25" Laufwerke. Am besten Sie reinigen bevor die Probleme kommen! Jetzt nur **7,90**

#### Bestellung + Info Anforderung

☐ Hiermit bestelle ich für meinen Computer ☐ Scheck (+Kosten 2,50) per ☐ Nachnahme (+Kosten 5,90) per ☐ Stück Naßreinigungssset für ( ) 3.5" ( ) 5.25" nur je DM **7,90**

☐ Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo für meinen Computer

Bitte Anschrift nicht vergessen, auf Postkarte kleben, und ab geht's an:

**T.S. Datensysteme - Postf. 837148 - 8500 Nürnberg 83 Fax 0911/268973**

**T.S. Datensysteme**

DENISSTRASSE 45 8500 NÜRNBERG 80

DENISSTRASSE 45 8500 NÜRNBERG 80



# Promotion auf neuen Wegen

**Wer als Neueinsteiger in einem Wirtschaftszweig anfängt, eine Firma gründet, mit Elan und unbedingtem Erfolgswillen sich an die Arbeit macht, benötigt neben diesen Eigenschaften vor allen Dingen eines: eine Idee. Dies ist in der Softwareindustrie selbstverständlich keineswegs anders als in anderen Branchen – wer Erfolg haben will, muß eine Marktnische finden und sie ausfüllen. Und diese Nische haben die Jungs von COMAD gefunden! Das Konzept des Newcomers: Das Computerspiel als massiv genutzter Werbeträger, und das auch noch gratis! Das erste Spiel: Ein Öko-Game für das Umweltbundesamt!**

Wir waren überrascht und sogleich interessiert, als wir die ersten Informationen zu COMAD (COMputer ADvertisement) bekamen. Was hatten sich die denn bloß dabei gedacht? Computerspiele zu produzieren, ist ja an sich in Ordnung, aber wie soll man bloß Geld damit verdienen, wenn die Games als Public Domain auf den Markt kommen? Also quasi umsonst und frei kopierbar? Des Rätsels Lösung: Man biete einem großen Unternehmen (egal, welche Branche) ein Konzept eines Computerspiels an, das die Ziele dieses Unternehmens und die Wünsche der Kunden spielerisch widerspiegelt. Will heißen: Die Zielgruppe eines Produktes (oder einer Dienstleistung) soll durch das Spiel dazu gebracht werden, die entsprechenden Konsumwünsche bei eben diesem Unternehmen zu befriedigen. Klingt doch einleuchtend, oder?

In kleineren Ansätzen wurde dieses Konzept schon in der Vergangenheit angewendet. Man denke nur an OCEANS DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE! Wenn Ihr da in den Laufdisziplinen

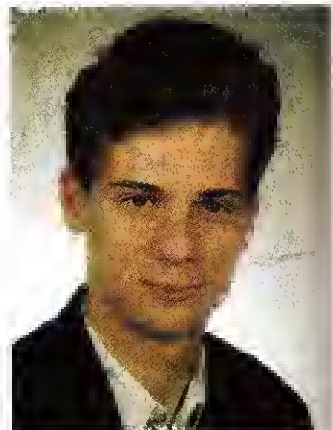
nicht die richtigen, dreistreifigen Schuhe anhattet und vorher Power mit einem Softdrink getankt habt, waren Bestzeiten nicht erreichbar. Aber das kann man alles noch besser machen!

Die Idee für diesen etwas anderen Werbefeldzug hatten die beiden Firmengründer THORSTEN RAUSER und FRIEDRICH PETRY. Rauser, Jahrgang '72, hat bereits seit geraumer Zeit Programmiererfahrung, war bislang aber erfolgreicher mit dem Verkauf von 3 1/2-Zoll-Disketten. Schon 1989 kam ihm in den Sinn, mit einer neuen

Form von Promotion eine Firma zu gründen. Realisiert wurde das Konzept dann endlich im Dezember 1990 mit seinem Freund Friedrich Petry.

Der erste Erfolg ließ nicht lange auf sich warten: Das erste Spiel der Company ist eine prestigeträchtige Arbeit für den Staat, genauer: für das Umweltbundesamt. Das Spiel, dessen Name noch noch nicht feststeht, wird zunächst für den Amiga erscheinen und soll dem Spieler eine umweltbewußtere Handlungsweise nahebringen. Es gilt dabei, als Erbe einer Villa dieses Haus nach dem letzten Willen des verstorbenen Verwandten unter umweltfreundlichen Gesichtspunkten so umzugestalten, damit auch das restliche Erbe (die dicke Kohle natürlich!) abgesahnt werden kann. Dabei muß zwischen verschiedenen Orten gewechselt werden, um Einkäufe zu tätigen, Personen und Behörden aufzusuchen und um die Gunst eines hübschen Mädels zu gewinnen. Knifflige Rätsel und verzwickte Aufgaben sollen weiterhin dazu beitragen, das Spiel abwechslungsreich und spannend zu gestalten.

Leider liegen bislang keine weiteren Details zum Öko-Spiel vor, um eine Empfehlung auszusprechen. Aber was kann man bei einem Spiel schon falsch machen, das mit geringem finanziel-



Thorsten Rauser

len Aufwand über die PD-Händler zu beziehen ist? ASM wird Euch das fertige Produkt in jedem Fall nochmals unter die Nase reiben, schließlich dient das Ganze ja auch einer guten Sache.

Die beiden Newcomer haben im übrigen schon eine Menge Ideen für weitere Spiele. In der Planung, aber noch ohne Auftraggeber, ist ein Spiel für eine Luftfahrtgesellschaft, die an Action- und Dramatik jeden Airportfilm in den Schatten stellen könnte. Und auch die Bundespost ist im Visier von Comad: Warum soll eine Postmaus nicht im besten Jump-and-Run-Stil Zinszeichen vom Girokonto einsammeln können? Wir sind mal gespannt, was aus diesen Spielideen wird!

**MICHAEL SUCK**

Das Öko-Game





# FEED

BACK

## Briefe an die Redaktion

### Was dem einen recht, ist des anderen Bier....

Nicht nur, daß dieser Typ mit den schwarzen Klamotten, dessen Gesicht zu zieren meine eigentliche Aufgabe ist, sich diesmal um sein Foto drückt und mich hier sitzen läßt – er nannte es schlicht dynamische Arbeitsteilung. Nein. Auch die werte Leserschaft schenkt sich mal wieder wenig. Nach all' den überstandenen Kontroversen über Sinnliches und Übersinnliches, Kopieren oder nicht, na, und das ganze Zeug, was uns so durch die Köpfe geisterte, geht's diesmal stark in Richtung der Golfkriegs-Problematik und kleinerer Streitigkeiten innerhalb der Leserschaft. Soviel zu dem, was auf den nächsten Seiten geschehen wird. In der ASM wird sich aber auch hier und da was ändern. So z.B. wird man ab der nächsten Ausgabe eine wundersame Neuerung in der Heftmitte entdecken können. Na gut, zwei – nur um genau zu sein, aber wir wollen keine Haare spalten, vor allem nicht die von dem Typen mit den schwarzen Klamotten, die sehen so oder so schon schlimm genug aus, und überhaupt, wenn ihr den man ungekämmt sehen würdet. Da wirft sich doch automatisch die Frage auf: An welche Adresse muß ich schreiben, damit ich eine Chance habe, meine Zeilen hier zu finden? Ganz einfach, die kann ich nämlich schon auswendig: ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege. Und tschüs (wird nämlich nicht mit 'ß' geschrieben!!)



Hallo, Leute! Bevor es richtig losgeht, möchten wir Euch die Ergebnisse der Jahresumfrage für 1990 bekanntgeben. Auf geht's:

#### Bestes Programm des Jahres (allgemein)

- 1 Wing Commander
- 2 PowerMonger
- 3 Sim City
- 4 Kick Off II
- 5 Railroad Tycoon

#### Schlechtestes Action-Programm 1990

- 1 Legend of the Lost
- 2 North Sea Inferno
- 3 Dino Wars
- 4 Gremlins
- 5 Teenage-Mutant H.T.

#### Schlechtestes Adventure 1990

- 1 Das Stundenglas
- 2 Loom
- 3 Astate
- 4 Geisha
- 5 Codename: Iceman

#### Schlechtestes Sportprogramm 1990

- 1 Pro Soccer 2190
- 2 Italia '90
- 3 Kick Off II (C-64)
- 4 Manchester United
- 5 Bodo Illgner's Soccer

#### Bestes Action-Programm 1990

- 1 Turrican
- 2 Wings of Death
- 3 Wing Commander
- 4 Rick Dangerous II
- 5 Rainbow Islands

#### Bestes Adventure 1990

- 1 Monkey Island
- 2 Indiana Jones III
- 3 Operation Stealth
- 4 Larry III
- 5 Loom

#### Bestes Sportprogramm 1990

- 1 Kick Off II
- 2 TV Sports Basketball
- 3 PGA Tour Golf
- 4 Indy 500
- 5 M.U.D.S

#### Bestes Strategie-/ Simulations-Spiel

- 1 PowerMonger
- 2 Sim City
- 3 Silent Service II
- 4 Railroad Tycoon
- 5 Transworld



### Schlechtestes Strategie-/ Simulations-Spiel

- 1 Harpoon
- 2 Fighter Bomber
- 3 USS. John Young
- 4 Das Haus
- 5 Das Magazin

### Bestes Software-Haus 1990

- 1 Electronic Arts
- 2 MicroProse
- 3 Lucasfilm Games
- 4 Sierra On-Line
- 5 Rainbow Arts

### Schlechtestes Software-Haus 1990

- 1 Magic Bytes
- 2 Impressions
- 3 Starbyte
- 4 Ocean
- 5 U.S. Gold

### Firma mit dem besten Service?

- 1 Joysoft
- 2 Wial
- 3 Bomico
- 4 Softshop (Duisburg)
- 5 Funtastic

### Bester Computer-Typ 1990

- 1 Amiga
- 2 PC
- 3 ST
- 4 C-64
- 4 Super Famicom

### Computer-Programm, das Sie am meisten enttäuscht hat

- 1 Kick Off II (C-64)
- 2 Invest
- 3 Dragon's Lair
- 4 Geisha
- 5 Dino Wars

### „Die gelbe Gefahr“

Da Uli so freundlich darum gebeten hat, ihm die Ankunft der Abo-ASMs mitzuteilen, möchte ich das hiermit tun. Der offizielle Erscheinungstermin für die Ausgabe 2/91 war der 25.01.. In der Bahnhofsbuchhandlung ist sie meist schon vorher erhältlich.

Ich habe meine Abo-ASM am 8. 2. erhalten, also genau zwei Wochen zu spät. Ist das neuer Rekord oder liege ich damit im Durchschnitt?

Das ist aber noch nicht alles. Abgestempelt wurde sie am 21.01 in Eschwege. Die Odyssee meiner ASM durch deutsche Postämter dauerte also 18 Tage. Mein Wohnort liegt von Eschwege schätzungsweise 220 Kilometer entfernt. Bei 18 Tagen hatte die Post 432 Stunden Zeit. Das mache eine durchschnittliche Beförderungszeit von ca. 0,51 km/h. Die nächste ASM hole ich mir persönlich bei Euch ab - zu Fuß. Ist die Anzahl Eurer

Abonnenten in den letzten Monaten zurückgegangen? Mich seid Ihr jedenfalls los, wenn sich nichts ändert. Und daß sich nichts ändert, dafür sorgt bestimmt unsere Post. Die behandeln Drucksachen wie Drecksachen. Vielleicht beeilen sich die Postbeamten (die Träger der Nation - einer träger als der andere) etwas, wenn Ihr auf den Umschlag 'Inhalt radioaktiv verseucht', 'Briefbombe detoniert am 22.02.1991' o. Ä. schreibt.

Außerdem solltet Ihr anstelle der DM 2,40 ca. 5 Mark auf den Umschlag pappen. Irgendwie muß die Post die Kosten für die Lagerung reinbekommen.

**Idefix**

(Anm. d. Red.: Na, da sind wir ja zumindest schon mal beruhigt, daß die Hefte pünktlich bei uns ransgehen. Wenn die Post nun auch noch mitzieht (denn es wird immer besser!), habt Ihr die Hefte demnächst spätestens am Erscheinungstag.)

### „Angeregte Stellungnahme“

Angeregt durch das Thema „Lamer + Loser“ möchte ich hier kurz dazu Stellung nehmen. Alles begann ganz normal. Vor ein paar Jahren Amiga gekauft, von einem Freund die ersten Games kopiert, Tauschpartner gesucht, in eine Cracker-Gruppe eingestiegen. Ich war da, wo die meisten Freaks hin wollen. Ich war ganz oben, ich war der Topmann der Topgruppe. Aber ich hatte verloren und war ein Sklave des Computers geworden.

Swappen wie verrückt, Szenemagazin erstellen, Demos programmieren, Compactings machen, auf Copy-Parties rennen, immer mit dem Versuch, der Schnellste zu sein, der Beste, die Nr. 1. Irgendwann einmal merkte ich, daß keine Zeit zum Spielen der vielen Games blieb und daß ich im Monat soviel Geld für Porto ausgab, daß ich mir davon locker 5 Originale hätte kaufen können. Ich fing an, die soge-

nannten Lamer zu beneiden. Für sie war jedes Game neu, für sie war jedes Game entdeckenswert.

Dann wurden Modems angeschafft, Boards in Amerika installiert, und man war so berühmt, daß niemand wissen durfte, wer dahintersteckt. Nichts mehr fürs Selbstwertgefühl. Schließlich stieg ich aus und begann, mir Originale zu kaufen, zum Teil gebraucht, zum Teil neu. Kurz darauf fing ich an, Games zu programmieren und habe nun meinen ersten Vertrag in der Tasche. Die Polizei war inzwischen auch da, und der klagliche Rest Raubkopien ist nun auch fort. Jetzt erst fühle ich mich wirklich befreit, es ist vorbei. Von dem eingesparten Geld habe ich mir zusätzlich ein Megadrive, eine PC-Engine und eine Unmenge Games gekauft. Was ich damit sagen will. Ich bin nun ein „Lamer“ oder „Loser“, und ich fühle mich sauwahl dabei. Endlich wieder Zeit zum Spielen.

An A-Man persönlich: Ich habe noch sehr gute Kontakte zu allen guten Gruppen, von Dir aber habe ich noch nie gehört. Ich frage mich, ob nicht Du der Lamer bist, bei dem Versuch, Dich größer und wichtiger zu machen als Du bist. Ich war da, wo Du nie hinkommst.

**Raven**

(Anm. d. Red.: Vielleicht sollten sich einige der 'coolen, großen' Groups über den Inhalt dieses Briefes ihre Gedanken machen. 'Raven' dürfte einer der wenigen sein, die ihr Lehrgeld an die Szene gezahlt haben.)

### „Preis-Beweis“

Ich möchte mal eben was klären, denn alle versuchen, den Softwarefirmen die Schuld an den





Dieses wunderbare „Gemälde“ schickte uns Charles Bals.  
Danke, ey!



hohen Preisen in die Schuhe zu schieben. Ich bin selbst Grafiker und spreche da aus Erfahrung wenn ich sage, daß die Hauptschuld bei den Vertriebsfirmen wie Bomico und United Software (Rushware ist der dritte reine Großvertrieb, um sie komplett zu machen. - Red.) liegt.

Ein kurzes Beispiel: Nach ca. 172 Jahr (Vollzeitjob) ist ein normales Amiga-Game fertig. Die Herstellerfirma beteiligt den Programmierer mit ein bis drei Mark pro verkauftem Exemplar, der Programmierer beteiligt den Grafiker mit 20%, der Musiker wird pauschal, einmalig bezahlt. Die Herstellung eines „normalen“ Games kostet ca. 6-8 Mark (1 Diskette, SW-Anleitung, nette Kartonverpackung). Der Preis wird dann mit 65 Mark angesetzt.

Und jetzt kommt's: Die Vertriebsfirmen (wie oben) verlangen zwischen 40-60% Händlerrabatt, Großhandelsketten (Allkauf und Konsorten) sogar 70%. Bei der heutigen Raubkopierszene kann man mit viel Glück in Deutschland 5000 Exemplare an den Mann bringen, spätestens dann ist die Kopie so rundgegangen, daß jeder Lamer eine Kopie hat. Bekommen sie den Rabatt nicht in voller Höhe, schlagen sie den fehlenden Rest obendrauf. In Frankreich ist der ST noch der Boss, in England der C-64. Wenn man viel Glück hat verkauft man 10 000 Stück, das sind dann max. 30 000 für den Programmierer und 6000 für den Grafiker. Und hier sieht man wohl, daß die Spiele nicht wegen hoher Programmierforderungen so teuer sind. Wenn die Vertriebsfirmen mal vernünftig kalkulieren würden, könnte ein gutes Spiel für 30-45 Mark angeboten werden. Ein guter Programmierer ist 5000 Mark im Monat wert, doch welcher Grafiker ar-





beitet für einen lächerlichen Tausender im Monat (Fulltime) gerne an einem Game? Ich denke nicht, daß die Hersteller die Schuld an der momentanen Lage haben, eher die Vertriebsfirmen, vielleicht will Bomico eine Stellungnahme machen.

99

*(Anm. d. Red.: Inwiefern die Zahlen - es gibt auch hier sicher Schwankungen - vollkommen korrekt sind, wissen auch wir nicht genau. Wenn sie aber in eine korrekte Richtung gehen, sollten sich einige Leute ernsthafte Gedanken darum machen.)*

### „Macht's Spaß?“

Normalerweise lese ich Eure gute Zeitschrift nicht. Aber als ich bei einem Freund in der ASM blätterte, fiel mir im Feedback die Diskussion über Loser und Lamer auf. Dazu möchte ich mich gern mal äußern.

Ich selbst bin zur Zeit noch Swapper in einer bekannten Amiga-Gruppe. Und ich merke immer wieder, wie wenig Freundschaft es doch in der Scene gibt. Man muß immer den neuesten Stuff verschicken, und dafür bekommt man dann als Gegenleistung den neuesten vom Kontakt (In der Scene spricht man nur von Kontakten, nicht von Freunden). Oft ist das dann zwar sehr neu, aber im Grunde Schund. Selten kommt mal ein Game, was echt abgefahren ist. Ist das Fun? Ich finde nicht! Ich werde aus dieser Scene aussteigen und rate jedem davon ab mit dem Gedanken zu spielen, ein super cooler Swapper zu werden. Ich selbst werde mir Freunde suchen, mit denen ich freundschaftlich alte, aber gute Sachen tauschen kann. Das wird dann mit Listen passieren, was ja in der Scene so verrufen ist.

Da ich hier die ganze Zeit von Raubkopien rede, möchte ich zu diesem Thema auch noch was sagen. Ich selbst habe kein einziges Original, weil ich mir das als Schüler nicht leisten konnte. Das wird sich ändern, denn das Geld, was ich sonst durch übermäßiges Swappen (Porto) verfeuert habe, werde ich in Originalen anlegen. Dennoch werde ich das Raubkopieren nicht einstellen, weil man braucht ja auch Abwechslung, was bei derarti-

gen Softwarepreisen sonst nicht drin wäre.

(...) Ich wette, es gibt mehrere tausend Computeruser, die sich regelmäßig ein Original kaufen würden, wenn die Preise um 60% fallen würden. Die Menge der Raubkopierer würde sich bestimmt um 70% verringern, denn die Entscheidung zwischen Gesetz und Kriminalität bekommt andere Perspektiven.

ein neuer ASM-Leser

### „Anm. d. Red.“

Da ich sehr gern Euer Feedback lese möchte ich auch mal eine Anm. d. Red. zu den Leserbriefen des letzten Feedbacks (ASM 2/91) machen.

Zu Dietmar: Der Brief ist genauso unwichtig wie der Name.

Zu M.W.: Wieder ein Versuch ein neues Thema in's Feedback zu bekommen, war aber auch nichts.

Zu Ventilator: Yeah, Recht hat der Mann, das sollte sich A-Man mal durchlesen.

Zu Sven: Stimmt, auch ich hab diese verdammte Lösung gesucht.

Zu Christian: Siehe Ventilator  
Zu Mille: Das ist einer der Typen, die Ventilator beschrieben hat. Sollte mal öfters die Konvertierungen lesen und bedenken, daß der ST eben keinen Amiga-Sound produzieren kann.

Zu Heidi: Schön, daß mal ein Mädchen ins Feedback kommt, aber sonst genau wie Dietmar.

Zu Dr. Tod: Dein Versuch war ja ganz nett, aber sonst: Vergiß es. Zum Ex-Scener: Gut gemacht (Aus Erfahrung gut)

Zu Johnny: Oh Gott. Da trink ich lieber nen Gleichnamigen.

Zu Wolfram: Schon wieder so ein Seitenfüller.

Zu Th. N.: Zu ihm sag ich lieber nichts, sonst schickt er auch mir so einen Brief.

Zu D.H., B. Boys: Häh?????

Zu Rüdiger: Denkt mal über seinen Brief nach. SUPER

So, ich wette, daß jetzt alle Leute zufrieden sind, die schon immer mal eine Meinung zu ihrem Brief haben wollten.

Ansonsten verbleibe ich Euer:

THE THE

*(Anm. d. Red.: 'Anm. d. Red.'s macht nur d. Red.! Klar? Also wars höchstens eine 'Anm. e. Les.' Ansonsten soll es mir recht sein.)*

### „Anm. e. Les.“

(...)

Uuuuaaaah! Das Cover (Cover?) der ASM 2/91 reiht sich nahtlos in die Reihe 2/89, 7/89, 9/89 ein. Ist ja schrecklich. Dabei kann Mr. Bromley sooo gute Covers zeichnen (19/89, 4/90, 9/90)!!!

2. Zum neuen Thema von Dr. Tod: Auch ich bin begeisterter Railroad Tycoon-, Ultima 6 etc.-Spieler, aber ich wage auch gern mal ein Nemesis (Game Boy) oder Z-Out auf dem Amiga eines Freundes... Man muß nicht blöd sein, es ist nur ein idealer Frustabbauer (hähä). Andere Leute werfen halt Dartpfeile auf das Foto ihre Bosses. (Nichwahr, Manni???)

3. He! Wo ist denn die Scheiblette, sprich Flop 5 geblieben??? Bitte, bin ich blind, oder was? Nichts gegen die (stark) verbesserte ASM, aber diese Rationalisierung schmerzt!

(...)

The Famous PC Blaster

*(Anm. d. Red.: 1. Laß' Dich über-raschen. ...*

*2. Darts machen mit dem richtigen Motiv riesig Spaß, aber derzeit be-fasse ich mich mit SMB 4 und Gradius III auf dem Super Fami-com.*

*3. Ist doch da! Was hast Du denn (hehehe, hüstel)?*

### „Hilfe für Gerlinde Krüger“

Ich möchte mich mit diesem Brief an Gerlinde Krüger wenden. Sie sucht in ihrem Leserbrief (erschien in der ASM 01/91) vergeblich das PC-Spiel „Boulder Dash“.

Hier die Antwort: Das Spiel gibt's bei Neckermann für ca. ca. 20-30 DM (bei den Low-Cost-Games). Es wird von der Firma „First Star Software Inc.“ vermarktet. Wie im Leserbrief erwähnt, gibt es noch eine abgewandelte Form von „Boulder Dash“, nämlich „Rockford“. Das Spielprinzip ist dasselbe. Auch von der Grafik hergesehen kann man kaum Unterschiede erkennen.

Abschließend (Was? Schon zu Ende?) möchte ich mich noch zu Eurer ASM äußern: Ich finde sie einfach super und verstehe die Leute nicht, die dauernd an ihr rumnörgeln.

Ich hoffe, Ihr könnt mit diesem Brief etwas anfangen!!!

(...)

Dr. Tomato

### „Im Software-Nirwana“

(...)

Neues Thema: Raubkopien (folgendes beruht auf Tatsachen). Als ich eines schönen (!) Tages wieder einmal die Computerteilung des Kaufhauses ... (beep!) in ... (nochmal beep!!!) begutachtete, belauschte ich zufällig (!) das Gespräch einiger der dort Angestellten. Einer jener Besagten ging zu einem Regal und entdeckte dort das Spiel Codename: Iceman (Hersteller: Sierra), das er aus dem Regal nahm und sofort die Plastikfolie herunterriß (ein Umweltschützer?). Meine Vermutung war falsch, denn danach öffnete er den Deckel des Spiels und nahm die Disketten + Inhalt heraus. Mit dem Ausruf: „Wow, das ist toll!“ schob er die Originaldisk in seine Floppy und kramte ein paar leere Disketten hervor. Kurze Zeit später war das Game kopiert. Was sollen wir daraus lernen? - Werde Angestellter in einer Softwareabteilung und Du mußt Dir nie wieder Originale kaufen, so einfach geht das (!).

(...)

Red Fire!

*(Anm. d. Red.: Na, die sollen sich mal bloß nicht von ihrem Abteilungsleiter dabei erwischen lassen; zumindest insofern jener kapiert, was da getrieben wird.)*

### „Golfkrieg auf dem Bildschirm“

Als ich am 29.1.91 das Politmagazin „Explosiv“ (RTL) sah, dachte ich, mich trifft der Schlag. Haben die ach so klugen Fernsehfüzzies endlich die bösen Videospiele entdeckt, um ihren meist unqualifizierten Kommentar über diese in bezug auf den Golfkrieg unter Beweis zu stellen. Prächtig, prächtig !!! Ist doch immer nur von Videospielen die Rede, daß aber die Realität bei Computerspielen um ein Vielfaches größer ist, erwähnt dort keiner. Vermutlich kennt man in der Redaktion nicht den Unterschied zwischen Video- und Computerspielen. Höre ich da nicht die typische Meinung (alles-ein-Brei).





Von dem abgesehen, waren die dort gezeigten Automaten nach meinen Kenntnissen alle älteren Datums und somit schon lange vor der Golfkrise auf dem Markt. Von Adaption des Krieges auf Video - geschweige denn Computerspiele kann also nicht die Rede sein.

Die Softwarebranche mag ja schnell sein, aber einen Krieg vorauszusehen dürfte auch für sie gewisse Schwierigkeiten bereiten. Oder? Die Argumentation, daß der Krieg wie ein Videospiel abläuft ist, wohl total absurd. Man sieht, zwar die Aufnahmen, wie ein Angriff aus der Sicht des Piloten oder der Raketen aussieht, und diese mögen ja auch in entferntester Weise auf diese Spiele erinnern; doch ich habe noch in keinem Spiel Geiseln, die unter Drogen irgend einen Stuß, den man ihnen eingebleut hat, sagen, und diese zur Schau gestellt gesehen, ja selbst Ölteppiche zu legen und damit ein fast ganzes Meer auszurollen ist mir in diesem Bereich fremd.

Wenn es so etwas jemals in einem Spiel geben wird, sollte man die Verantwortlichen sofort zur Rechenschaft ziehen und ihnen 10 Jahre Wiederaufbauarbeiten im Irak verabreichen, (und da gibt es eine Menge zu tun, das kann man ja sehen) damit sie sich das nächste Spielprojekt etwas genauer überlegen werden (wetten, das hilft?).

Die Aussage eines Mannes, „Man solle diese Kriegsführer vor ein Videospiel setzen und sie dort austoben lassen“, halte ich für die beste Idee seit langem. Obwohl ich bezweifle, daß diese Personen den nötigen Verstand mitbringen. Aber so wäre es möglich, vielen unschuldigen Menschen den sinnlosen Tod zu ersparen. Und das wäre doch schon was, oder?

Nun hoffe ich, daß derartige Fehlkenntnisse bzw. Recherchen im Fernsehen die Ausnahme sind, daß es bald eine vernünftige Computersendung für Freaks gibt, daß die Leser endlich einen sinnvollen Gesprächsstoff haben (...) und daß dieser stupide Krieg bald ein Ende finden wird.

(...)

**Matthias Heß**

(Anm. d. Red.: Deine letzten Worte in Gottes (oder wessen auch immer) Gehörgang.)

## „Mistige Briefe“

Jetzt muß ich mal etwas zu der ASM sagen. Ist jetzt keine Kritik an der Red., sondern an den Leuten, die zum Feedback schreiben. Ich glaube, manche Leute schreiben nur, damit sie ihren Freunden zeigen können, daß sie in der Zeitung stehen. Also mal ehrlich, müssen Leute wie der sogenannte „Dr. Tod“ aus der ASM 2/91 so einen Mist schreiben? Ich meine ist ja toll, daß er keine Ballerspiele mag, aber das kann man doch wohl auch zu Hause diskutieren, und das muß man nicht der halben Welt mitteilen, oder??? Wenn man etwas Neues in das Feedback bringen will, sollte man sich vorher auch überlegen, ob das, was man schreibt auch für voll genommen wird. Ich kann mir über so einen Text nur ein müdes Schmunzeln abverlangen. Die Anmerkung der Red. hat den Nagel wohl voll auf den Kopf getroffen. Ich glaube auch, Mr. Tod ist ein bißchen vom Teppich abgehoben. Ich stehe zwar auch mehr auf Adventures, aber manche „Ballerspiele“ haben auch das gewisse Etwas.

Also Leute, bevor Ihr das nächste Mal zum Griffel greift, überlegt Euch genau, ob das, was Ihr zu Papier bringt auch'n Sinn hat, oder ob Ihr Euern Namen in der ASM lesen wollt. Ich finde, daß man das Feedback auch sinnvoll nutzen kann.

(...)

**T.D.K.**

(Anm. d. Red.: Was aber niemanden davon abhalten soll, seine Meinung zu Papier zu bringen!)

## „Ahnungslos“

(...)

Ich kann übrigens nur alle halbwegs vernünftigen User warnen, ihre Software nicht in Kaufhäusern zu erwerben. Entweder darf man sich seine Nase an Glasvitrinen plattdrücken oder bandelt sich sonstigen Ärger ein.

A propos: Als ich im selbem Kaufhaus auf einem C64 das simple Programm PRINT „Hier gibts Raubkopien!!!!“ plus einer Endlosschleife schrieb und startete, kam nach kurzer Zeit der Verkäufer angewackelt und schaltete nach erfolglosen Unterbrechungsversuchen den Monitor aus (!!!), da er offensichtlich von Computern keine Ahnung hatte. Und so was darf

# BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

## BOMICO-NEWS

### Wußten Sie,

daß es **„SIM EARTH“** jetzt auch auf PC in Deutschland gibt? Mit einer kompletten deutschen 125 seitigen Anleitung. Kreieren Sie Ihren eigenen Planeten und berücksichtigen Sie geologische, ökologische, geographische, biologische und soziologische Aspekte. Und wenn Ihnen dieses alles zu „logisch“ ist, dann freuen Sie sich auf viele Stunden Spiel + Spaß. Mit einem der umfangreichsten Computerspiele das je programmiert wurde...

...daß es der Höhepunkt einer jeden Fliegerkarriere ist, ein in Ost und West gerühmtes russisches Kampfflugzeug zu steuern? Steigen Sie ein in den **„MIG 29 FULCRUM“** und lernen Sie mit Hilfe einer 60 seitigen deutschen Anleitung sämtliche Fliegertricks, für spannende Missionen in aller Welt. Und als weiteres Highlight wird ein großer, umfangreicher Bildband über den MIG 29 mitgeliefert. Mit vielen Informationen und technischen Daten über den russischen Flieger.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle BOMICO-Spiele haben einen Original BOMICO-Aufkleber!

**Bei Grauiporten finden Sie diese Vorteile nicht!**



da frei herumlaufen (will meinen: frei verkaufen). Die Raubkopien, die wir dort fanden, hatte aber sicher kein böser User dort deponiert, da sie, nachdem ich sie dem vor sich hin dösenden Kassierer auf den Verkaufstisch klatschte, sich ein paar Tage später wieder neben dem Amiga befanden.

#### Rotkäppchen

(Anm. d. Red.: Dazu fällt mir auch nichts weiter ein. Wenn die dort halt so blöde sind und ihre Kopien runliegen lassen...)

#### „Jedem das Seine“

Nachdem wir vor nicht allzu langer Zeit den Okkultismus abgebackt, Mannis Aussehen ignoriert und das Thema als unwichtig deklariert und Deinen Schnupfen mit viel, viel Mitleid (Ohhh) zur Kenntnis genommen haben, mußte ich feststellen, daß in Eurer Zeitschrift immer öfter diverse Dialoge erscheinen, in denen die einen den anderen oder auch die anderen angreifen (=> sprachlich angreift), beschimpft, für blöde hält! Das Ganze geht dann über Eure Zeitschrift (dies nennt man dann ein Medium).

- Krieg zwischen Lamer und Super-Mega-Cracker: ein Tip von mir:

Wir mieten uns 'ne Halle und veranstalten dort eine riesige Prügelei zwischen A-Man und „Ventilator of No Name Crew“, um nur ein Beispiel zu nennen. Oder man trifft sich zu irgendeinem Fußballspiel, wo „Randale, Prügeleien, etc.“ sowieso nicht mehr auffallen und haut sich dort solange aufs Maul bis Ihr alle merkt, daß die ganze Scheiße im Grunde so hirnlos ist.

Also, um des Computers Willen, hört, was ich zu sagen habe:

An alle Lamer & Loser“; Dumme und eingebildete Leute muß man doch ignorieren. Denn wer sich angesprochen fühlt, der ist selbst schuld. Es soll Menschen geben, die sich einen Computer kaufen, um einfach zu spielen oder um dran arbeiten zu wollen; wie er das anstellt, soll doch jedem selbst überlassen sein!! An alle sogenannten „Cracker“: Ich bin sicher, daß einige von „Euch“ völlig o.k. sind, aber Ihr müßt zugeben, daß unter Euch auch schwarze Schafe sind, die Euren guten (User-freundli-

chen) Ruf, den Ihr früher hattet, versauen. Ansonsten hat „Rüdiger“ aus ASM 2/91 schon alles gesagt!!

An alle die sich nicht angesprochen fühlen: „Weiter So“! In diesem Sinne... FAIRPLAY, damit wir uns auch morgen guten Gewissens in die Frxxxx hauen können. (...)

N.C. TOMCAT

(Anm. d. Red.: Schwarze Schafe, dies zur Ergänzung, gibt's überall, nicht nur in der Computer-Szene.)

#### „CD-ROM für PCs?“

In Ihrem Heft Nr.2/91 wird das Spiel Kings Quest V (PC) getestet. Ich zitiere: „für Besitzer eines CD-ROMs, Sprachausgabe.“

Jetzt habe ich einige Händler gefragt wg. dieses Gerätes, aber keiner kennt es.

Ist es möglich, daß Sie dieses Gerät aus dem Ausland haben? Für Antwort wäre ich dankbar.

C. Moschetto

(Anm. d. Red.: CD-ROM ist u.a. bei Löhr-Thiel und Hermannsdorfer, Nürnberger Str. 105 in 8520 Erlangen, Tel: 0 91 31 - 30 41 11, erhältlich. Ab 1070 Mark, je nach Ausführung, kannst Du zuschlagen...)

#### „Punktebewertung“

Ich will Euch einen tollen Vorschlag machen, und zwar zum Thema „Punktebewertung in ASM“. Ich finde, daß manche Spiele einfach zu schwer sind. Viele Spiele zeigen sich nicht als sozial, man kann sie gar nicht schaffen. Deswegen bitte ich Euch, demnächst nicht nur Grafik, Sound und sonstige Sachen, sondern auch die Sozialität eines Spieles zu bewerten. Ich habe mir letztes das Spiel „Super Off Road“ gekauft. Es macht einen ganz guten Eindruck. Aber wenn man es sich einmal von der anderen Seite ansieht, zeigt sich das Spiel als unfair. Die anderen Autos überholen einen ja andauernd! Weil ich sehr viel mit der Schule zu tun habe, habe ich dazu noch sehr wenig Zeit, das Spiel ein bißchen zu üben. Deswegen bitte ich Euch, im Namen von Boris Becker, das ein wenig zu berücksichtigen. Ich hoffe, Ihr habt jetzt ein bißchen Mitgefühl mit mir, und verzeiht

mir die kleinen Rechtschreibfehler, die ich bestimmt gemacht habe. (...)

Stephan Bauer

(Anm. d. Red.: Normalerweise ist es bei jedem Spiel so, daß man einfache und nicht ganz so einfache Levels hat. Die einfacheren Levels sind meist die ersten im Spiel, die schwierigeren kommen dann später. Mit 'Super Off Road' habe ich z.B. in den ersten Levels so gut wie keine Probleme - ist aber auch Übungssache. Machen wir's einfach so: Wenn ein allgemeiner Konsens darüber besteht, daß wir auch den Schwierigkeitsgrad eines Spieles gesondert erwähnen sollten, werden wir dies tun. Um Zuschriften wird gebeten!)

#### „Ganz und gar nicht neu“

Ich beziehe mich in meinem Brief auf den Test des PC-Spiels „Stellar 7“ aus ASM 2/91, Seite 110. Dort schreibt Dirk Fuchser in seinem Artikel „Im Rausch der Farben“: „Eine neue, aber keinesfalls originelle Story, die sich die Jungs von DYNAMIX für ihr neuestes Produkt Stellar 7, haben einfallen lassen.“ Das machte mich als alten 64er-User stutzig. Und siehe da, als ich auf der Kompilation „U.S. Gold - Arcade Hall of Fame“ nachsah, entdeckte ich Stellar 7 zusammen mit Spielen wie Tapper, Dropzone und Aztec Challenge. Das Spiel stammt sage und schreibe aus dem Jahr 1983, Programmierer war seinerzeit Damon Slye von Dynamic (Penguin Software). Es handelt sich bei Stellar 7 um den Vorgänger von Arcticfox (ebenfalls Dynamic). Dies beweist, daß Fuchser) Dirk keineswegs ein alter Hase ist (nichts Persönliches). Obwohl Euer Magazin erst seit '86 existiert, war dies ein Fehler, den ich nicht so im Raum stehen lassen konnte. Das Spiel ist selbstverständlich technisch und grafisch nicht so qualitativ wie die 90er-Version, aber spielerisch - bedenkt man das Altergleichwertig. „Stellar 7/PC“ ist also nur eine aufgepeppte Version - bevor noch jemand auf die Idee kommt, das Original als „abgespeckte Konvertierung“ darzustellen. Es wäre nicht schlecht, wenn Ihr diesen Brief abdruckt, damit einerseits der Rest der Leserschaft die Mög-

lichkeit zur korrekten Information bekommt, andererseits seien damit alle 8-bit-Fans ermuntert, die mit mir der Meinung sind, daß der C 64 noch lange nicht zu Grabe getragen ist (obwohl ein „Blick zurück mit Wehmut“ wohl doch angebracht ist).

Thorsten

(Anm. d. Red.: Ok, die Info ist da, aber noch etwas Allgemeines zu dem Thema. Dirk ist nunmal kein alter Computerfuchs, und ich muß zu meiner Schande gestehen, daß auch ich erst sehr spät das Glückchen, das bei dem Namen 'Stellar 7' irgendwo in meinem Hinterkopf vor sich hin bimmelte, richtig einordnen konnte - und da konnte schon nichts mehr korrigiert werden. Sorry!)

#### „Inaktuelle ASM“

(...)

Was ich aber weniger gut finde, ist, daß ihr in letzter Zeit die Softwareberichte so spät rausbringt. Das Spiel ist schon lange im Laden und von Euch immer noch nicht getestet worden. Ich kann da auch Beispiele nennen. (...)

Trotzdem, ich habe Euch verziehen. Es ist aber noch zu bemängeln, daß einige Eurer Inserenten, ich meine die Softwarevertriebsfirmen, Spiele für einige Systeme vertreiben, die es auf diesem System gar nicht zu geben scheint. Beispiel: DIE HARD gab es bisher nur auf dem PC und C-64, aber einige Firmen, wie FCKW (xxx indi.), bieten das Spiel schon seit langem auf dem Atari ST und Amiga an. Gibt es das Spiel auf diesen Systemen? Wenn ja, warum habt Ihr es noch nicht getestet (Konvertierungsseiten)?

In der Februar-Ausgabe habe ich übrigens etwas sehr stark vermißt. Unter den Fotos zu den Spielen standen keine Systembezeichnungen! Also, zu welcher Version gehörten die Secret of Monkey Island-Bilder?

Lars Berger

(Anm. d. Red.: Leider ist es so, daß wir viele Programme erst 'fertig', also mit Packung und Preiskleber drauf bekommen; zu einem Zeitpunkt, an dem es auch bereits zu kaufen ist. Im schlechtesten Fall kann es dann so an die acht (!) Wochen dauern, bis der Review bei Euch ist. Zur Erklärung: Angenommen, ein Programm trifft hier





einen Tag nach Red.-Schluß für eine Ausgabe ein. Bis zum nächstem Red.-Schluß sind's nun noch knapp vier Wochen, um vom Red.-Schluß bis zum Erscheinen des Heftes vergehen nochmal vier Wochen. Wir versuchen zwar natürlichst, solche Fälle zu vermeiden, aber manchmal klappt's eben nicht. Das passiert uns genauso wie allen anderen Zeitschriften dieses Sektors.

Was die Inserenten in ihren Anzeigen verzapfen, ist ihre ureigene Angelegenheit. Eine Sache sei nur gesagt: Es ist rechtlich nicht einwandfrei, Ware, die man noch nicht am Lager hat, ohne einen entsprechenden Vermerk anzubieten, um somit quasi 'Vorbestellungen' einzuheimsen. 'Die Hard' ist nach dem Stand unseres Wissens (vielleicht hat sich's bis zum Erscheinungstermin dieser ASM schon geändert...) nicht für Amiga und ST zu haben.

Die Shots von 'Monkey Island' waren von der PC-Fassung. Die 'Verantwortliche' für diesen kleinen Patzer wurde bereits von mir gerädert, gekreuzigt, gewürfelt, verg... hüstel usw. Wird nicht wieder vorkommen, ok? Normalerweise halten wir's so, daß im Textkopf angemerkt wird, welche(s) System(e) getestet wurden.)

### „Schreckliches Cover“

Also nee! Kriegt Ihr überhaupt was von der Außenwelt mit? Habt Ihr schon mal was vom Golf gehört? Es is nu ma Krieg und da habt Ihr ein solch brutales, gewaltverherrlichendes, abgefeimtes, geschmackloses und billiges Cover!!! Schrecklich, so was! Stellt Euch in die Ecke und werdet rot vor Scham! Nur eins war lobenswert, auf der letzten Seite ist die Marlboro-Werbung endlich (!!!) verschwunden!

Viele Grüße vom

**großen und**

**schrecklichen Oz**

PS: Wenn ich jetzt noch in jeder Ausgabe schreibe, bekomme ich dann eine eigene Rubrik (bitte, bitte, bitte)? Dies ist nämlich schon mein vierter Brief (...)

(Anm. d. Red.: Ja, wissen wir ja, aber das Cover war schon fix und fertig, lange bevor der Krieg angefangen hat. Ihr werdet uns doch nicht etwa mangelnden Geschmack unterstellen...)

### „Fehlende Kontroversität/geplatzter Kragen“

Bevor ich Euch mit meinem Hauptanliegen vergewohltätige, wollte ich Euch darauf hinweisen, daß ich in letzter Zeit die Kontroversität, die vorher den Reiz des Feedbacks ausmachte, vermisste. Es haben sich seit einigen Monaten überwiegend flache Themengebiete „eingeschlichen“. Es scheint so, als hätten sich Bereiche wie Raubkopien, Gravenreuth etc. langsam ausgereizt. Stattdessen werden Schlagwörter wie Okkultismus einfach so im Raum herumgeschmissen, obwohl man, so meine ich, keine logische Verbindung zwischen Games und „vom Teufel besessenen Spieleprogrammierern“ herstellen kann. Man kann den Bogen auch überspannen. So, nun zu meinem Hauptanliegen:

Nachdem ich gestern eine weitere Ausgabe der Sendung EXPLOSIV gesehen hatte und hilflos mit ansehen mußte, wie Videospiele in ihrer Daseinsberechtigung diskriminiert wurden, platzte mir letztendlich der Kragen. Es ging in dem Bericht um einen Vergleich zwischen Golfkrieg & Spielautomaten. Letztere wurden als abstumpfende Regenerierungsmaschinen für aggressive Bundesbürger beschrieben. Hierbei fragten Reporter irgendwelche zugekiffen (kein Scherz!) Personen (überwiegend Menschen, die dem Regime des Saddam Hussein gegenüber negativ eingestellt sind, -wer ist das nicht? - einen Ägypter, einen Türken, einen Deutschen, der aussah, als sei er gerade von der Arbeit gekommen und sich einen hinter die Binde gegossen hat etc.), was sie tun würden, wenn es ein Computerspiel geben würde, in dem man Bagdad bombardieren müßte (der längste Satz meines Lebens). Natürlich war die übereinstimmende Antwort, daß sie alles kaputtbombardieren und Saddam den Garaus machen würden. Diese Aussagen waren für die Reporter von EXPLOSIV natürlich Grund genug, direkt alle Computer-Spiele als kriegsverherrlichende Subjekte zu verurteilen. Es steht natürlich außer Frage, daß Computerspiele wie Operation Wolf nicht für Kinder zugänglich gemacht werden dürfen, hier erfüllt die BPS eine sinnvolle Aufgabe, obwohl

**BOMICO**  
IHR SOFTWARE PARTNER

### BOMICO-NEWS

#### Wußten Sie,

daß es **"SIM EARTH"** jetzt auch auf PC in Deutschland gibt? Mit einer kompletten deutschen 125 seitigen Anleitung. Kreieren Sie Ihren eigenen Planeten und berücksichtigen Sie geologische, ökologische, geographische, biologische und soziologische Aspekte. Und wenn Ihnen dieses alles zu "logisch" ist, dann freuen Sie sich auf viele Stunden Spiel + Spaß. Mit einem der umfangreichsten Computerspiele das je programmiert wurde...

...daß es der Höhepunkt einer jeden Fliegerkarriere ist, ein in Ost und West gerühmtes russisches Kampfflugzeug zu steuern? Steigen Sie ein in den **"MIG 29 FULCRUM"** und lernen Sie mit Hilfe einer 60 seitigen deutschen Anleitung sämtliche Fliegertricks, für spannende Missionen in aller Welt. Und als weiteres Highlight wird ein großer, umfangreicher Bildband über den MIG 29 mitgeliefert. Mit vielen Informationen und technischen Daten über den russischen Flieger.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle BOMICO-Spiele haben einen Original BOMICO-Aufkleber!

**Bei Grauiporten finden Sie diese Vorteile nicht!**



ich diese Einrichtung als schwachsinnig zu verurteilen wage. Aber in der Spielhalle, die eine Altersbegrenzung als Mittel gegen die Tatsache einsetzt, daß kleine, minderjährige, dumme Jugendliche sich die brutalen Automaten zu Gemüte führen, sollte es meiner Meinung nach jedem Menschen selbst überlassen sein, welche Assoziationen er mit einem Afterburner-Automaten verbindet. Ob Otto Normalverbraucher einen Spielautomaten dazu benutzt, Frust abzubauen oder seinen Aggressionen gegen Irak freien Lauf zu lassen oder ob er einfach nur Spaß dabei empfindet Sprites (!) abzuschießen, ich glaube nicht, daß irgendein Reporter mit hohem Bildungsgrad sich grinsend vor einen Menschen in der Spielhalle stellen sollte, um ihn nach seiner Meinung über den Golfkrieg zu fragen. Wenn wir ehrlich sind, ist das doch nur Sensationssucht von seiten der Medien. Tja, wenn man sonst ausschließlich nur zensierte Filmchen vom Golf auseinandernehmen kann, muß man sich halt neue Themen schaffen, auf denen man dann den Sündenbock abschieben kann! So entstehen auch die Vorurteile innerhalb der Gesellschaft bzw. der Eltern, wenn das Kind vom Computer sitzt und der Vater mit 'ner Peitsche daneben, um zu kontrollieren, daß ja nichts Verbotenes vor sich geht. In diesem Moment ist mir auch gar nicht klar, was die Journalisten von Explosiv mit ihrem Bericht bezwecken wollen...

So, das war's (endlich)! Meine Meinung zum Thema Raubkopien werde ich jetzt nicht auch noch preisgeben (zu lange). P.S.: Ist Euch schon mal aufgefallen, daß in oben genannten Fernsehberichten immer nur 2-3 Spiele gezeigt werden, die die Gefährlichkeit des Mediums Computer dokumentieren sollen?

Bsp.: Als die Diskussionen zum Thema Nazi-Software laut wurden, sah man einen Bericht, wo einige Serienschots vom „Anti-Türken-Test“ & „KZ-Manager“ gezeigt wurden. Immer wieder die selben Bilder, 10 Min. lang. Beide „Spiele“ (eher Sch...-Programme) sind übrigens auch schon 4-5 Jahre alt. Ich will damit verdeutlichen, daß nicht jeder Computerbesitzer ein potentieller Antisemit ist, sondern

höchstens ein sehr geringer Prozentsatz. Da kann man mal sehen, was die Medien alles hochmanipulieren...  
(...)

### Speeder/Turtles

(Anm. d. Red.: Leider habe ich den fraglichen Bericht nicht gesehen, da ich kaum vor der Glotze sitze. Insofern habe ich diesem Brief nichts hinzuzufügen.)

### „Schwipp schwapp“

Dies ist eine Antwort auf den Brief von „Ventilator of No Name Crew“ (?). Ich bin selbst Swapper einer Group. Wer sagt denn, daß ein Swapper immer nur Games tauscht? Wer sagt denn, daß ein Swapper soviel swappt, daß er nichts anderes mehr am Tag (Nacht) tun kann als kopieren? Man muß ja nicht hunderte von Kontakten haben. Zitat: „Kannst Du Assembler?“ Als Swapper muß man auch nicht coden können. Dies alles hat „Ventilator“ ja gegen A-Man gesagt. Wenn er wirklich Ahnung von der Scene hätte, müßte er wissen, daß A-Man kein Swapper, sondern Musiker ist! Also dann, ich hoffe es gibt eine Reaktion von „Ventilator“?! Bis dann... Übrigens, ich bin legal!!

Extract/Blaze

### „Sterbehilfe für Actionspiele“

Häääää??? Also, lieber Uli (wollte schon Manni (Gruß) sagen), den Brief von „Dr. Tod“ (will er etwa Sterbehilfe für Actionspiele bieten?) verstehe ich einfach nicht! Ich habe mich nun schon, das heißt zwei Tage lang, durch den Brief von ihm durchgegraben, habe aber immer noch keine Scheckung von Meinung (ich spreche dütsch viel gutt).

Ich bin eingefleischter Simulations-Strategiefan, habe aber nichts gegen eine Abwechslung mit „Wings of Fury“ oder „Xenon II“, „IO“, usw. Gelegentlich spiele ich sehr gerne „Kick Off“, letzens bin ich dank Freund Nuels nach zwei Jahren im Diskettenfach für abgeschobene Spiele grabbeln gewesen und habe zum x-ten Male „Microprose Soccer“ mit großer Begeisterung gespielt (Ich lerne german mit arriba)! Dr. Tod meinte da, (ich habe es auf Umgangssprache übersetzt) daß Action-

spiele nur was für voll abgewurste Hirnies sind (ganz brutal gesagt, hoffentlich bleibe ich von der BPSFJS verschont). Da hängt bei mir die Lippe. Bei aller Güte, Ballerspiele können primitiv sein, z.B. „Indiziertes Spiel“. Doch da propagiert er doch für das geniale Kick Off II (... ) und macht alle Baller- ich meine Actionspiele nieder wegen ihres immer gleichbleibenden Spielablaufes. Mein God, wie peinlich!! Als wenn der Spielablauf von Fußballspielen ständig wechseln würde! Bei den Ballerspielen geht es zu 90% darum, böse Aliens, Russen (lachhaft), oder Japaner (noch lachhafter) mit Laserwumme oder M-16 MG's niederzubratzen (meint er wohl, ist aber nicht so, nur 70%), aber beim Fußball geht es zu 100% darum, ein rundes Lederkugelnchen zwischen zwei Stangen zu kicken! Vielleicht sind ihm Ballerspiele zu brutal (aber „Midnight Resistance“, „geil“ finden, logisch), das ist oft berechtigt, doch vielen Leuten bringt es am meisten Spaß, bei Kick Off II dem Gegner die Knochen durch viele fiese Fouls zu brechen. Vielleicht findet er Ballerspiele durch Trainer zu einfach. Hier ein persönlicher Rat: Kauf Dir'n Mega Drive und spiel mal „Hellfire“. Das Spiel ist hammerhart, was sag ich, beinhardt, und dann versuch' mal, einen Trainer einzubauen. Tja, am A... hängt der Hammer! Geht nämlich nicht, das heißt, wenn Du nicht das ganze Modul auseinandernimmst.

Also, ich hoffe, daß dieses neue Thema schnell abgeschoben wird. Da ist mir das Thema Golfkrieg wichtiger (Allahs Segen läßt nach, der ganze Golf ist durch Qualmwolken verdunkelt, doch zum Glück gibt's Leuchtkondome).

Apropos Kondome, die Anti-Aids Werbung in der ASM find ich toll. Doch könnte man nicht die zehn Microprose Inerate auf eines kürzen, und das Feedback (was verdammt heißt Feedback!) um fünf Seiten erweitern, damit auch Leserbriefkommentatoren wie ich mal reinkommen?

(...)

Ich unterstütze Uli's Aufruf zum Themenwechsel! Dann aber nicht so einen Mist wie der von Dr. Tod!! Dann lieber über Umweltverschmutzung, Computerpornographie, Tina Turner (...)

Könntet Ihr eigentlich nicht ein Sonderheft mit den besten Leserbriefen rausbringen? Den von Flippje & Flappje (Ai spihk englisch whäll) zum Beispiel fand ich mega-geil. Also, man sieht sich in Eschwege (liegt das in Niedersachsen?) zum tödlichen Duell (...)

Euer Limpopo

(Anm. d. Red.: 'Feedback' heißt soviel wie äh, grob gesagt, also ungefähr, denn so genau wissen wir das auch eigentlich nicht. Also, man könnte sagen, das ist so etwas wie 'Rücklauf', 'Echo' oder so. Bei Synthies gibt's sowas auch, hat irgendwas mit Wellenformverrechnungen zu tun, aber das interessiert ja so oder so keinen toten Krabbelkäfer.

Die Sache mit den Anzeigen hab' ich ja schon an verschiedenen Stellen erläutert, aber über den Sommer wird's mit Sicherheit abflachen, und zum Winter ist eine Seitenzahlerhöhung durchaus im Rahmen des Denkbaren - mal sehen, was unser neuer Boss dazu sagt.

Ach ja, Eschwege (yeah!) liegt in Hessen, aber gar nicht so weit von Niedersachsen weg. Na gut, die Entfernung von Orten wie z.B. 'Frieda' ist auch nicht so groß.)

### „Ansichten“

Dieser Leserbrief richtet sich zuerst an die Leser und dann an die Redaktion! Ich möchte hiermit den Lesern für das beste und interessanteste Feedback (Ausgabe 2/91) seit der Ausgabe 12/89 danken! Besonders der letzte Brief „Distanz“ von Rüdiger gefiel mir gut und ich möchte seinen Inhalt noch einmal unterstreichen! Doch nun zum Hauptanliegen meines Briefes! 1. Das Cover der Ausgabe 2/91 ist absolut geschmacklos und widerwärtig. Ich frage mich wie man gerade zu dieser Zeit (Golf-Krieg) so ein Cover zeichnen, geschweige denn drucken kann. 2. Auch in der Ausgabe 2/91 wurde wieder einmal ein Kriegsspiel (Battle Command) getestet. Dieses wurde auch noch mit einem Hifstern versehen und bekam die Motivations-Note „10“. Ich fordere, daß generell kein einziges „realistisches“ Kriegsspiel mehr getestet wird (Flugzeug-, U-Boot- u. Panzer-Simulationen und die „MG-Baller- und Handgranaten-Werfer-Spie-





BEVOR SIE SICH IN NEUE ABENTEUER STÜRZEN...

# EDITION vol 1

SOFTWARE 2000

*Edition*



Ab sofort  
überall erhältlich...



le“). Zu der Zeit des Golfkrieges sind solche Tests besonders makaber. Ich finde es schrecklich, daß Kriege und Waffen durch Spiele verherrlicht werden. Bitte boykottiert solche Spiele!

**Johannes Kückens**

(Anm. d. Red.: 1. Antwort wie gehabt.

2. Hier ist es nicht ganz so einfach. Soll man die Spiele aufgrund des Krieges ganz und gar verbannen, oder soll man sie – mit der nötigen Distanz und entsprechenden Bemerkungen – weiterhin testen? Wir halten die zweite Lösung für die sinnvollere, da Probleme durch Totschweigen nicht aus der Welt geschafft werden können.)

### „Lächerlich“

Ein Ex-Scener schrieb in der 2/91 einen Brief, auf den ich hier gerne antworten würde.

Natürlich, die Scene hat sich verändert.

1. Warum nennst Du einige Gruppen der Scene und bist selbst zu feige, Deinen Namen unter den Brief zu setzen? Oder bist Du auch nur einer von den Lamern? Übrigens: Ohne Lamer wäre die Scene schwer möglich.

2. Freundschaften gibt es immer noch. He, he, wenn Du das nicht weißt, dann bist Du ein echter Lutscher.

3. Was ist mit den Skandinavieren? Du hast doch selbst eine Gruppe genannt, die ihren Hauptsitz in Skandinavien hat und nicht nur Demos released. Es gibt noch etliche Gruppen aus dem Norden. Und überleg' mal, wo gingen denn vor der Modemzeit außer in Holland und Belgien noch die meisten Copy-Parties ab? Genau, und die Freaks haben dort bestimmt nicht nur Demos kopiert. Und wenn Du solche Typen wie A-Man nicht leiden kannst, dann tu' es eben nicht. Im übrigen ist es lächerlich, daß Du aus der Scene ausgestiegen bist, nur weil Du einmal geschnappt worden bist.

**Ein Scener!**

### „Fehlkauf mit Stern?“

Also! Es war einmal ein C-64-User, der eines Tages beschloß in die weite Welt der Marktwirtschaft hinauszuwandern. (Entschuldigung, falls ich diesen Satz irgendwo geklaut habe). Er

sollte sich nämlich ein oberaufenturbogeiles Game leisten. Da er noch ein bißchen unerfahren in Sachen Games war, ließ er sich verleiten, das Spiel „Licence to kill“ zu kaufen. Und warum kaufte er sich das Spiel! Hä? Weil auf der Packung der rattenscharfe ASM-Hit-Aufkleber draufklebte. Natürlich mußte er das Game sofort probieren. Doch, was sah er auf seinem Monitor? Arggh! (Mehr brauch ich wohl nicht zu sagen). Später erfuhr er, das dieses Spiel auf einem anderen System den Hit verdient hatte.

Also, ich hoffe, Ihr unternehmt etwas, damit solche Schweinereien (tschuldigung) nicht mehr vorkommen.

**Harri Hirsch**

(Anm. d. Red.: Wir haben inzwischen eine 'tote' Liste für diejenigen Firmen angelegt, die mit dem ASM-Stern-Sticker Schindluder treiben. Wenn, wie bei dem besagten Spiel Hitsterne für Systeme auftauchen, die es nie gegeben hat (die Hits, nicht die Systeme), dann entziehen wir diesen Firmen die Erlaubnis, die Sterne zu benutzen.)

### „Sind Ballergames für Blöde?“

Also, ich kaufte mir mein zweites ASM, Ausgabe 2/91 (mein erstes war 1/91), schlug das „Feedback“ auf und fiel vor Entsetzen über Dr. Tod's Brief um, da schreibt er doch glatt, daß Ballergames für Blöde sind. Als ich nach 48 Std. aus dem Koma erwachte, vergewisserte ich mich nochmal, ob ich nicht fantasiert hatte, doch leider stimmte es. Da schreibt doch wirklich so ein eingebildeter Typ, daß Ballergames für Blöde sind. Da dachte ich (auch wenn es erst mein zweites ASM ist), da gebe ich auch mal meinen Ketchup, äh Senf dazu: drei... zwei... Dr. Tod, Du hast ja geschrieben, daß Ballergames sinnlos sind. Frage: Hast Du schon mal Turrigan, Green Beret (zwar ein bißchen alt, aber super) oder R-Type gespielt??? Ich glaube nicht. Fazit: Spiel als erstes mal Turrigan, dann weißt Du, was gut ist. P.S.: Du hast doch geschrieben, daß das Spiel mit Trainer zu leicht wird! Guter Tip: schalt den Trainer einfach ab!!!

**Mr. Fun**

### „Öde Poster“

Wer diesen Brief nachmacht oder verfälscht oder diesen oder den verfälschten nicht abdruckt wird mit Peitsche, Feder, Rosenkohl, Streckbank und Kerker nicht unter 1,420693 Sonnenjahren bestraft.

Anonymes Gesetzbuch u 34 Absatz 6a – c + r.

Es war einmal eine Computerzeitschrift, die war interessant, mehr oder weniger objektiv, hatte ein Feedback, wo kritisiert und gestritten wurde, jede Menge andere Rubriken und als Häufchen in der Truhe noch ein Poster. Dies ist genau der Punkt, den Arno Euch nun näherbringen und erläutern möchte. Wie schön waren noch die Zeiten, als er die ASM aufmachte und z.B. ein Populous-Poster aus ihr herauszog! Und nun? Was soll ich denn mit so'ner Halbnackten oder irgendeinem billigen „James Bond“-Verschnitt? Ich meine, wenn ich 'ne nackte Frau sehen will, gehe ich zum Kiosk, such' mir den Playboy und klau mir das Klappbild aus der Mitte (Is' echt stark und riesig groß, viel besser als Eures, auch wenn es nicht den gleichen Hintergrund besitzt, is mir schon klar!!) Was ich meine ist, warum kein Powermonger-, Indianapolis-, F19- oder Beast II-Poster? Warum so ein Kitsch?!? Außerdem solltet Ihr Euch mal eingehen, ob Ihr die Leser jetzt per „Ihr“ anredet oder, was weniger gut wäre, per „Sie“. Denn eine Mischung von beidem bringt den Joghurt zum Furzen und nicht nur das, ganz Euphoria würde von der Arimas Alapis Pest befallen werden. Alle grün-gelb gestreiften automatisierten Kuhfladen würden auswandern und früher oder später wäre Space-Rat nur noch eine behaarte und sklaverte Klobürste! Wollt Ihr das?

**Arno von Nyme**

(Anm. d. Red.: Poster? Wieso? So schlimm ist es ja nun wirklich nicht. Ok, ok, wir bemühen uns! Die Leser werden normalerweise ge'Ihr't, wer das anders tut... hmmm?)

### „Zum Leserbrief „Distanz““

Hallo Rüdiger, ich bin 31, weiblich, ständiger ASM Leser, habe viel mit Jugendlichen, Gleichaltrigen und Alten zu tun.

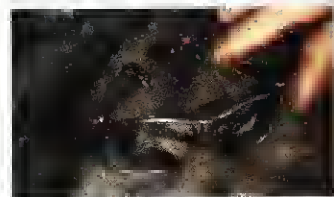
Schade, daß Du so etwas Schreckliches erleben mußt, damit Du „von Deiner Distanz“ wegkamst. Auch das ist eigentlich Überheblichkeit, denn bisher hatte noch jeder mit seinen Briefen ein Anliegen und sei es, nur um Aufmerksamkeit zu erregen.

Die „Mad Mäxe“, „Zorros“, „Lamer“ ect. wie auch immer sind keine studierten „Doktore“ oder „Diplomträger“. Es sind junge Schüler, oft erst 12 oder 14 Jahre alt und brauchen Abgrenzung nach außen, um sich selbst zu finden. Vielleicht erkennst Du das mal, wenn Du in Deinem Beruf Deinen Mann gestanden hast, d.h. Du richtig gearbeitet hast, nicht nur zu den Semesterferien. Ich weiß, jetzt klinge ich überheblich, doch es ist so. Der „Junge“, der seinem Leben ein Ende setzte, war sicherlich kein Junge mehr und wußte auch was er tat. Er hätte diesen Schritt auch dann getan, wenn es keine Computer gäbe. Unsere Welt krankt an vielen Dingen, uns macht vieles einsam, vieles Angst... doch das führt in dieser Zeitung sicher zu weit.

Was mich persönlich zur Zeit sehr nachdenklich stimmt, sind die „guten“ Kriegsspielsimulationen, wie sie z.B. in den Spielhallen stehen, vor allem jetzt, da ein großer Krieg unserer Erde ein Ende bereiten könnte. Über 80% wollen, daß wir mit Soldaten an diesem Krieg teilnehmen sollen. Glaubt wirklich jemand, Krieg sei so wie im Computer? Sicherlich denken viele der Kriegsspielspieler, Krieg würde sich so abspielen, zumal diese Denkweise im Fernsehen noch forciert wird. Nein, ich denke nicht, daß die Spieler selber in den Golf wollen, sie schicken nur, indem sie die Stimme für den Krieg abgeben und für die Teilnahme... und -leider- die ASM preist ständig neue Kriegsspiele an.

**Grüße Niki**

(Anm. d. Red.: Ann. auch hier wie bereits in einem der vorherigen Briefe gehabt. Schreibt uns was zu dem Thema!)



**Schluß jetzt!**



# Super-Power

für weniger als  
einen Riesen\*!



ATARI Computer sind echt Klasse in jeder Klasse. Megastarker Einstieg:

#### ATARI 1040 STE

#### ATARI 1040 STFM

Zwei Computer, die von Anfang an Spitzenleistungen bieten. So soll Computertechnologie von heute sein: 16/32 bit Prozessor 68000, 1 MB Arbeitsspeicher, integrierte Floppy, Schnittstellen für Drucker und Laserprinter, Festplatte, serielle Schnittstelle für DFÜ, Video-Ausgang

für RGB- und hochauflösenden Monochrom-Monitor, MIDI-Interface für Musik-Synthesizer, deutsche Tastatur, um nur einige facts zu nennen. Viele hunderte Programme gibts: Spannende Spiele, Action, Animation, Textverarbeitung, Kalkulation, Grafik, Datenbanken, Musik, Technik... Hol Dir die Power, damit Du entdeckst, was wirklich in Dir steckt.

★ ATARI 1040 STFM mit Maus, schwarz/weiß Monitor SM 124. DM 998.- unverb. Preisempf.

 **ATARI**

... wir machen Spitzentechnologie preiswert



# UND ÄRGERN...



## HARD DRIVIN' II

**System:** Amiga (getestet), Atari ST, PC, empf. VK-Preis: ca. 75 DM, **Hersteller:** Domark, England, **Muster von:** Domark.

Es ist zum Beine ausreißen, nicht wahr? Kaum hat man sich für teures Geld eines der actionreichsten Fahrspiele aller Zeiten zugelegt und mit Freude schon den Spielhallen-Nachfolger *Race Drivin'* angetestet, schon kommt DOMARK ebenfalls mit einem Nachfolger auf den Markt. Und nicht genug damit: Zwar firmiert der *Hard Drivin'*-Nachfolger unter dem Titel *HARD DRIVIN' II*, doch handelt es sich dabei nicht um die Spielhallenumsetzung des besagten *Race Drivin'*, sondern ist eine domarksche Eigenentwicklung, die nochmals mit dem populären Titel gutes Geld einfahren soll. Aber wer soll das alles bezahlen???

Der gesamte Spielablauf sowie die wichtigsten Programmroutinen nebst Grafik wurden komplett vom ersten Teil übernommen. Immer noch muß der Spieler per 3D-Blick sein Auto über eine Rennstrecke steuern, die sich mit ihren Loopings, lückenhaften Brücken und Schikanen ungefähr so spielt wie eine Carrera-Rennbahn. Schafft es der Rennpilot, den Parcours innerhalb des Zeitlimits zu durchfahren, bekommt er gemäß seiner gefahrenen Zeit einen Startplatz für das eigentliche Rennen, bei dem er gegen ein paar computergesteuerte Flitzer antreten muß. So-

weit, so gut - so alt. Neu ist bei *Hard Drivin' II* hingegen die ungeheuer motivierende Zwei-Spieler-Option, die dem Wettkampf im Rennen erst den richtigen Pfiff gibt. Die Sache hat nur einen Haken: Damit der Bildschirm im Zwei-Spieler-Modus nicht gesplittet werden muß und damit das Fahrfeeling nicht den Bach runtergeht, ist diese Option nur durch

dem ersten Teil. Viel Rauch um nichts: Die Steuerung mit der Maus statt Stick ist immer noch schweißtreibend, und daß die Computerdrohnen nicht mehr durch Berge hindurch gesehen werden können, ist eigentlich eine Selbstverständlichkeit. Sinnvoller wäre es gewesen, die Animationsgeschwindigkeit ein wenig zu erhöhen, die immer noch so schlep-

Lauda-Effekt zutage förderte („Es ist einfach zu blöd, immer im Kreis rumzufahren“), so gibt's nun gleich von vornweg eine Auswahl von fünf Strecken plus Editor zum Erstellen beliebig vieler neuer Strecken. Alle Streckenteile und Background-Gegenstände können per Maus gesetzt, abgespeichert und natürlich befahren werden. Wie wär's zum Beispiel mit einem oberfiesigen Doppel-Looping? Kein Problem! Wer mit der Steuerung des Spiels gut zurechtkommt und ganz heiß auf neue Herausforderungen ist, für den ist der Editor eine uner-schöpfliche Spielwiese!

Bleibt die große Frage: Muß man sich *Hard Drivin' II* kaufen? Die Besitzer des ersten Teils sollten es nur bei außergewöhnlichem Interesse und entsprechendem finanziellen Überschuß kaufen; ansonsten heißt es ärgern, ärgern, ärgern. Wäre es nicht viel fairer gewesen, einfach eine Nachlade-Disk für 30 oder 40 Marker herauszubringen? Aber nein, die Kohle muß ja stimmen. Wer sich allerdings noch nicht für den Kauf des Vorgängers entscheiden konnte, sollte unbedingt bei *Hard Drivin' II* zuschlagen, denn zu dem tollen Rennspaß ist jetzt die Langzeitmotivation hinzugekommen. Trotzdem ist Vorsicht geboten: Wer weiß, wie lange es noch dauern wird, bis uns Domark die Umsetzung von *Race Drivin'* beschert...?

Michael Suck



Auf geht's zur Qualifikation!

## »Endlich: Noch mehr Spaß und Abwechslung mit HARD DRIVIN' II!«

die Verbindung von zwei Computern möglich.

Na gut, eine neue Option macht noch keinen schönen Sommer, und destowegen prahlt Domark noch ganz kräftig mit der verbesserten Steuerung und der Beseitigung eines fetten Bugs aus

pend ist, daß sogar der Countdown des Zeitlimits darunter leidet und zwei Sekunden benötigt werden, um eine abzuzählen. Damit wir uns nicht falsch verstehen: Das Spiel macht vom Feeling her nach wie vor einen Riesenspaß, wenn man auch einiges hätte verbessern können.

Die bisher angesprochenen Features würden eine Neuauflage diese Rennhits noch lange nicht rechtfertigen, doch die wesentliche Ergänzung des Spiels verleitet tatsächlich zum Kauf, denn jetzt gibt's einen Rennstrecken-Editor! Mußten sich die Renn-Freaks bei *Hard Drivin' I* mit nur einer Rennstrecke begnügen, die nach einiger Spielzeit den Niki-

Grafik .....	10
Sound .....	8
Spielablauf .....	10
Motivation .....	10
Preis/Leistung .....	10





SEIT 1. MÄRZ 1991 AM KIOSK...

# DAS ST ARKE S TU C K SPECIAL



...AB SOFORT AUCH IM ABO ERHÄLTlich



# DER MEGA KNALLER FÜR ALLE AMIGA- UND GAMEBOY-FREAKS!

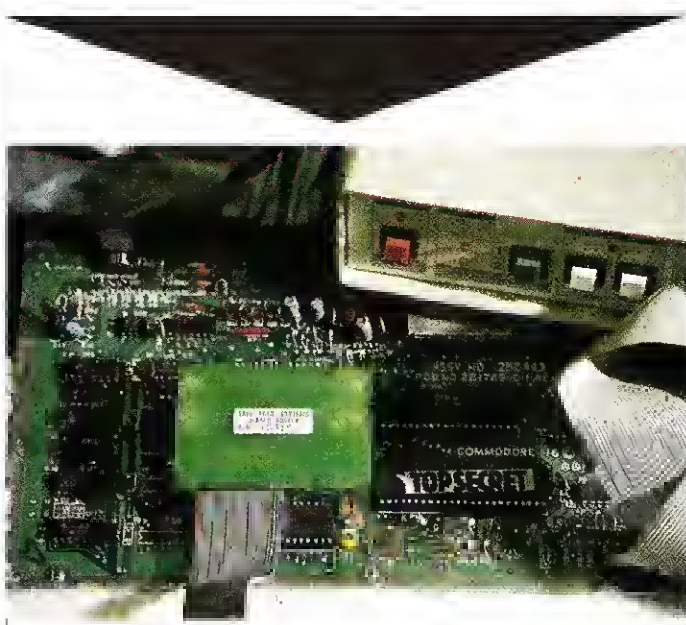
**Flickerfixer/Resident Memory für den Amiga 500 für unter 50 Mark/Colorlens für Gameboy**

**Normalerweise ist es nicht unsere Art, groß über die Hardware Eurer Maschinen zu berichten, aber die beiden 'Neuentwicklungen' des MIT (Massachusetts Institute of Technology) haben uns so beeindruckt, daß wir Euch diese News nicht vorenthalten wollten. Wer nur einen Gameboy, nicht aber einen Amiga besitzt, kommt in diesem Bericht zwar ein bißchen kurz, aber das Lesen lohnt sich trotzdem bestimmt! Vorausschicken möchten wir auch, daß man sich zum Einbau dieser kleinen Hardwarebasteleien mit einem Lötkolben auskennen muß (Spitze vorn, Stecker hinten). Die exakten Lötpläne kann man sich gegen einen frankierten und adressierten Rückumschlag direkt aus den Staaten kommen lassen. Dr. Michael Stein (Mitentwickler des Amiga) und Sam Nishiyama (Projektleiter bei der Entwicklung des Gameboy) – beide haben inzwischen am MIT promoviert – haben neue, erstaunliche Eigenschaften der Halbleiter-Speicherchips entdeckt, ihren Amiga-Interlace 'frisirt' sowie eine schon genial zu nennende Speziallinse entwickelt, über die wir Euch nun berichten wollen.**

'Wir hätten damals nie erwartet, mit einem solch einfachen Setup ein derart erstaunliches Ergebnis zu erzielen' sagte uns Stein, seines Zeichens nun Diplom-Physiker und absoluter Amiga-Freak. 'Es ist möglich, mit lächerlich geringem Aufwand den Amiga 500-Interlace absolut flackerfrei zu bekommen – hardwaremäßig.' Eine Liste der Bauteile, die man dafür benötigt, findet Ihr in dem Kasten auf dieser Seite – keine 50 Märker muß man dafür locker machen.

Der ganze Trick ist der, daß der Amiga-Bildaufbau mittels eines simplen Quarzes quasi neu verwaltet wird. Dieses Verfahren, 'Straight Linear Rasterline Extraction', kurz SLRE, ist ganz und gar nicht neu – in den 70er-Jahren bereits benutzte man es, um die Bildanzeigen in den ersten Großrechenzentren augenverträglicher zu machen.

Die nun frei werdende Rasterquelle leitet man um – und jetzt kommt es nochmal dick! Mittels zwischengeschalteter Kondensatoren und dieser freien Quelle legt man eine Art elektrostati-



*Mit wenig Aufwand einsatzbereit:  
Der flickerfreie Amiga!*

*Foto: Dr. Stein*

sches Feld um einen beliebigen Speicherbereich und kann sich auf diese Art und Weise z.B. einen residenten, beliebigen Kickstart anlegen – oder einen residenten Viruskiller – Fantasie in der Anwendung ist hier gefragt, denn auch längerfristige Installationen sind möglich. Wie das? Ganz einfach! Die modernen Kondensatoren

halten den Speicher für sage und schreibe 120 Stunden unter Spannung!

Das nötige Kit kann man sich entweder anhand unserer Liste zusammenstellen, oder in diesem Sommer als Bausatz in gut sortierten Elektronikläden erwerben.

Kommen wir nun aber zu etwas völlig anderem... dem Gameboy!

Schwarz/weiß-Sehen ist zwar nicht das Schlechteste, doch hätte man das Bild eigentlich viel lieber in Farbe, oder sollte man sich dort etwa irren?

Modernste Technik macht auch dies möglich! 'LRCD', Liquid Receptive Colour Display heißen die vier Zauberworte. Grob gesagt, arbeitet man hier mit einer auf Flüssigkristallbasis gebrachten Muster-/Rastererkennung und -umwandlung. Das vom Gameboy-Schirm kommende Bild wird erst nach Helligkeiten und danach nochmals nach Musterzusammenhängen gerastert. Diese Bildraster erzeugen in den lichtempfindlichen Flüssigkristallen Spannungen, die letztendlich in Farben umgewandelt werden. 'Das ist in Wirklichkeit natürlich viel komplizierter', erklärte uns Sam, aber im Prinzip stimme das schon so.

Die Marktreife werden wir damit wohl in einigen Wochen erreicht haben. Kosten soll diese Multimedialinse mit den nötigen Features knappe 70 Mark. ASM wird berichten!

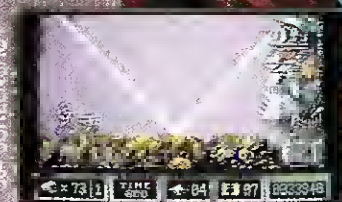
**WALTER SCHENKEL/RED.**





# TURRICAN II™

## THE FINAL FIGHT



RAINBOW ARTS SCHWEIZ GMBH  
Dämmerstrasse 10  
4044 Kaarst 2  
Info-Hotline 02101-6602-238



**Alle dachten, TURRICAN ist nicht zu schlagen - aber jetzt gibt es TURRICAN II**

Mehr Action, mehr Grafik, mehr Sounds, mehr Effekte, mehr Puzzles, mehr Features, mehr Waffen und, und, und ... ein überwältigendes Erlebnis!

Wer diese Herausforderung nicht annimmt, kann seinen Computer verkaufen.

Erhältlich für Amiga, Atari ST, C64

Vertrieb: Buchungs-Praxis, Buchungen 128-132, 4044 Kaarst, Schweiz, Thal AG, Österreich, Korasoft



# BOMICO-GEWINN-SPIEL

**GOLDDRAUSCH DM 14.000,-**

## SO GEHT'S:

- Tippe die Plätze 1-3 der Bomico Hitliste vom nächsten Monat

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir  
**7 x DM 100,-**  
 und  
**14 x DM 50,-**  
Monat für Monat  
 in den nächsten Ausgaben

### TOP TEN BOMICO

1	SIM EARTH	Simulation	PC 3.5/5/25
2	MIG-29 FULCRUM	Flugsimulation	Atari ST, PC 3.5/5/25, Amiga
3	TRANSWORLD	Wirtschaftssimulation	C-64 D, Atari ST, PC 3.5/5/25, Amiga
4	HARD DRINK II	Rennsport-Simulation	Atari ST, PC 3.5/5/25, Amiga, C-64D, C-64K
5	AVIARES	Rollenspiel	Amiga
6	BILLY THE KID	Western-Abenteuer	Atari ST, PC 3.5/5/25, Amiga
7	ON THE ROAD	Wirtschaftssimulation	Amiga, ST
8	F-29 RETALIATOR	Flugsimulation	PC 3.5/5/25, ST, Amiga
9	SIM CITY	Stadtverwaltung	C-64 D, Atari ST, PC 3.5/5/25, Amiga
10	INVEST	Handelssimulation	PC 3.5/5/25, Amiga, ST

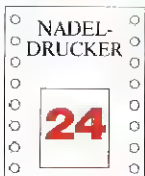
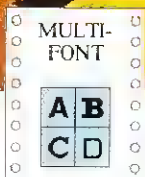
**Gleich losschicken!**  
**Postkarte: Bomico GmbH**  
**Am Südpark 12**  
**6092 Kelsterbach**

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)



**Der neue  
Star - mit  
24-Nadeln**

# Star ComputerDrucker LC24-200



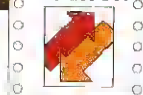
PAPIER  
HANDLING



FARB-  
DRUCK



SCHUB-  
UND ZUG-  
TRAKTOR



PAPIER  
PARK  
FUNKTION



- LQ-, Draft- und HS-Draft Ausdrücke (max. 222 cps)
- 5 eingebaute LQ-Schriftarten, auch kursiv darstellbar
- Papiereinzug von unten
- Kombierter Zug- und Schubtraktor
- Papier-Park-Funktion

- Standardmäßig eingebautes Parallel Interface; Serielles Interface optional
- Industrie Standard Drucker Emulationen
- Farbdruck (7 Farben inklusive schwarz)
- Mehrfachkopiesätze bis max. 5-fach bedruckbar
- Schriftsteckmodule für weitere Schriften
- Leise Modus

**star**  
der ComputerDrucker

Nähere Informationen über Star Business Drucker erhalten Sie beim autorisierten Star Fachhändler oder direkt bei uns.  
Star Micronics Deutschland GmbH, Westerbachstr. 59, D-6000 Frankfurt/Main 90, Tel. (069) 7 89 99-0





# SCHLUSSPFIFF



## KICK OFF 2 - FINAL WHISTLE

**System:** Amiga, empf. VK-Preis: ca. 40 DM, Hersteller: Anco, England, Muster von: Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Schon im November vergangenen Jahres sollte THE FINAL WHISTLE, die Kick-off-2-Data-Disk, erscheinen. Mit „etwas“ Verspätung trudelte sie nun endlich bei uns ein und wartet mit einigen Veränderungen auf. Die wichtigste wird wohl sein, daß ab sofort im Zwei-Spieler-Modus der Freund den Torwart übernehmen darf. Leider bringt dies die Freundschaft oft arg in Gefahr, sind die Bälle doch sehr schwer einzuschätzen. Außerdem kommt der Torwart aus programmiertechnischen Gründen zu spät ins Bild und der Ball deshalb umso öfter in den Kasten.

Was bei Kick off 2 bereits versprochen wurde, wurde endlich bei dieser Data-Disk gehalten: Es kann mit Abseits gespielt werden! Allerdings nur im Zwei-Spieler-Modus! Schade, wie ich meine, denn gegen den Compu-

tergegner ist mir Abseits genauso wichtig wie gegen einen Freund.

Des weiteren befinden sich auf der Diskette, welche logischerweise nur mit dem Kick-off-2-Original läuft, vier neue „Rasen“: Wembley, ein vereister, ein schlammiger und ein unebener, auf denen der Ball unberechenbar wird.

Für jede neue Kick-off-Version fast schon charakteristisch, daß auch diesmal die Steuerung der Eckbälle verändert wurde. Zu ihrem Vorteil, wie ich meine, doch muß sich der alte Kick-off-Hase erst einmal umgewöhnen.

Dies waren im großen und ganzen die Neuerungen, die diese Data-Disk mit sich bringt. Es sei nun jedem selbst überlassen, ob ihm DM 40 dafür als gerechtfertigt erscheinen. Ich persönlich meine, daß auch 30 Märker voll und ganz gereicht hätten ....

Hans-Joachim Amann

**Positiv:** Zweiter Spieler kann Torwart übernehmen, Abseitsregel, mehr Eckballvarianten.

**Negativ:** Preis zu hoch, Abseitsregel nur im Zwei-Spieler-Modus.

## SEGA MEGA DRIVE™

(Für die jap. Konsole)

Megadrive RGB + PAL, Kabel, Joypad, Netzteil ..... 299,00 (ohne FTZ)	Burning Force ..... 119,90	Insektor X ..... d 94,90	Space Harrier 2 ..... d 119,90
Extra Joypad ..... 49,90	Column ..... 109,90	Juction ..... 109,90	Strider (8 MB) ..... 139,90
Arcade Power Stick ..... 149,90	Curse ..... 94,90	Ken Kofu ..... 109,90	Super Hang On ..... d 119,90
Japan/USA Adapter ..... 49,90	Cyber Ball ..... d 119,90	Klax ..... 119,90	Sup. L. Baseball ..... d 119,90
	Dangerous Seed ..... 139,90	Last Battle ..... d 119,90	Super Masters Golf ..... 139,90
	Darius ..... 94,90	Magical Hat ..... 139,90	Super Monaco GP ..... d 119,90
	D.J. Boy ..... 94,90	Mickey Mouse ..... 119,90	Super Shinobi ..... d 119,90
	Dynabite Duke ..... 119,90	Moon Walker ..... d 119,90	Super Thunder Blade ..... d 119,90
	Elemental Master ..... 139,90	New Zealand Story ..... d 94,90	Super Wonderboy 3 ..... 139,90
	E. Sign ..... d 119,90	Omikron ..... 119,90	Sword Of Vermilion ..... d 119,90
	Fat Man ..... 119,90	Phant. Star 2 ..... d 139,90	Tatsun ..... 119,90
	Final Blow ..... 119,90	Phant. Star 3 (jap.) ..... 129,90	Thunderforce 2 ..... d 119,90
	Fire Shark ..... 119,90	Phelios ..... 109,90	Thunderforce 3 ..... d 119,90
	Forgotten Worlds ..... d 119,90	Populous ..... 129,90	Whip Rush ..... 94,90
	Ghost Busters ..... 94,90	Rainbow Islands ..... 129,90	World Cup Soccer ..... d 119,90
	Ghouls'n Ghosts ..... d 129,90	Rambo 3 ..... d 99,90	X.D.R. ..... 119,90
	Golden Axe ..... d 119,90	Rastan Saga 2 ..... 119,90	Zoom ..... 94,90
	Granada ..... 119,90	Ringside Angel ..... 139,90	
	Hard Drivin' ..... 139,90	Same Game ..... 129,90	
	Hellfire ..... 119,90	Shadow Dancer ..... 139,90	
	Herzog 2 ..... d 119,90	Soko Ban ..... d 94,90	
	Hurricane ..... 94,90	Sorcerian (jap.) ..... 129,90	

## Nintendo® GAME BOY™

Game Boy, Tetris, Ohrhörer, Dialogkabel, Batterie ..... d 158,00	Double Dragon ..... 74,90	Qix ..... d 42,90
Aktivboxen pro Paar ..... 59,90	Final Fantasy Legend .. d 84,90	Shanghai ..... 69,90
Nintendo Light Boy ..... 79,90	Fluppi ..... 69,90	Side Pocket Billard ..... 69,90
Nintendo Akkupack ..... 79,90	Formel 1 Race ..... 69,90	Skate Or Die ..... 74,90
4 Akkus + Ladegerät ... 44,80	Gargoyles Quest ..... 74,90	Soko Ban (Boxble) ..... 69,90
	Golf ..... d 49,90	Solar Striker ..... d 49,90
	Hyper Lode Runner ..... 69,90	Space Invaders ..... 49,90
	Ishido ..... 69,90	Spider Man ..... d 49,90
	Kwirk ..... d 49,90	Super Mario Land ..... d 49,90
	Lock'n Chase ..... 69,90	T. Mutant N. Turtles ..... 69,90
	Match Mania ..... 69,90	Toskun Maru ..... 69,90
	Molo Cross Maniacs ..... 69,90	Tennis ..... d 49,90
	Nemesis ..... 69,90	Wizard & Warriors ..... d 49,90
	Ninja Adventure ..... 69,90	Wrestling ..... 69,90
	Pinball Galors Rev. .... d 49,90	
	Pipe Dream ..... 69,90	
	Puzznic ..... 69,90	
	Puzzle Road ..... 69,90	
	Quarth ..... 69,90	

(d = deutsche Anleitung)  
(die anderen haben engl. oder jap. oder engl. Anleitung)

## SIERRA® MEGAPACKS

Spiele mit Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Programmname	AMIGA	IBM-PC	ST
Codename Iceman	119,90	134,90	119,90
Colonel's Bequest, The	129,90	134,90	129,90
Conquests Of Camelot	119,90	134,90	119,90
King's Quest 4	129,90	119,90	99,90
King's Quest 5	-	119,90	-
King's Quest 4 und 5	-	219,90	-
Leisure Suit Larry 1	84,90	84,90	64,90
Leisure Suit Larry 2	99,90	99,90	99,90
Leisure Suit Larry 3	119,90	134,90	119,90
Leisure Suit Larry 1, 2 u. 3	149,90	149,90	-
Manhunter 1 - New York	99,90	99,90	99,90
Manhunter 2 - San Francisco	109,90	109,90	109,90
Manhunter 1 und 2	179,90	179,90	179,90
Police Quest 1	84,90	84,90	84,90
Police Quest 2	129,90	84,90	89,90
Police Quest 1 und 2	179,90	149,90	149,90
Quest For Glory 2	-	119,90	-
Space Quest 1	69,90	89,90	79,90
Space Quest 2	89,90	99,90	84,90
Space Quest 3	99,90	109,90	99,90

## Public Domain Classics - Amiga

SPIELE	10,-	PAKANE	10,-
ANCHOR	10,-	PETERS QUEST	10,-
ATLANTIS	10,-	POPULOUS 2	10,-
BILLARD	10,-	QUICKMASTER	10,-
BROOKER	10,-	ROLL ON	10,-
CHESS 2.0	10,-	SENIO PRO	10,-
DEATH, The	10,-	STAR TREK QUIZ	10,-
DODGE	10,-	STEINSLAG	10,-
DRAGONS CAVE	10,-	SUPERHERO	10,-
DUNGEON KRAMPFER	10,-	TENNIS (NMB)	10,-
FIREPOWER EDITOR	10,-	TILES	10,-
FLASHBIEB	10,-	TOWERS	10,-
GLUCKSRAID Das	10,-	TRICKY	10,-
GOLDHUNTER	10,-	TRUCKING	10,-
JUMP AND RUN	10,-	TURN, The	10,-
MAD FACTORY	10,-	WIZZY'S QUEST	10,-
MARBLE SUDE	10,-	ZERG	10,-
MOON BASE	10,-		
PAMENTA	10,-		

ANWENDERSOFTWARE	10,-	FILE MASTER	10,-
AMIGA-GAS	10,-	GRO-MAN KONTEINER 1.0	10,-
ANALYTICAL	10,-	GRAFIKDISK	10,-
ANTIVIRUS SPEZ.	10,-	JAZZBERCH (1 MB)	10,-
BUCHHALTUNG	10,-	KÖRPERPROGRAMME	10,-
BUNDES-LIGA	10,-	LABEL V2.0	10,-
CLICKDOS 2	10,-	M.S.-TEXT	10,-
DFU-DISK	10,-	PROFI-DISK	10,-
DISKEY 2.0	10,-	R.O.M.	10,-
FAHRSCHEULE	10,-	SEQUENCER	10,-
FESTPL. DISK	10,-	TYP-KURS	10,-

PAKETE UND PROGRAMME	25,-	STAR TREK 1, 2 u. 3	40,-
KAISER 2 und RISK	25,-	STAR TREK QUIZ	15,-
QUEST	25,-	WIZARD OF SOUND	15,-
STAR TREK 2	15,-		

## ZUBEHÖR

Memostar Speicherw. 512KB	AM 229,00
tür A 600, abschaltb., mit Uhr, Megabit-Chips	
No-Name Speicher 512 KB, Uhr	AM 129,00
Disk-Drives Amiga - extern, abschaltbar	
3,5 Zoll	249,00
5,25 Zoll	299,00
Druckerkabel Centronics	1,8m 29,90
Drucker-Umschaltbox 2-fach	89,90
Parallell-Kabel 25-pol subD	1,8m 29,90
Monitorverlängerung 9-polig subD	2m 29,90
Maus-Komplettpaket GM-6	PC 79,90
Maus-Komplettpaket GMF-302	PC 149,90
Maus-Joystickverlängerung digital	2m 29,90
Mausmatte	29,90
Scanner-Kpl.paket GENISCAN 4500	PC 349,00
VGA-Karte OPTIMA - mit 512KB RAM	PC 299,00
Disketten Double Density: (die preiswerten)	
3,5" 10 St. 13,90	5,25" 10 St. 2,90
Leerdisketten High Density: (super sicher)	
3,5" 10 St. 34,90	5,25" 10 St. 13,90
Soundkarten für PC mit deutscher Anl.	
Ad Lib Solo 11-stimmig	PC 299,00
Ad Lib mit Composer Software	PC 279,00
Ad Lib Composer Softw. engl.	PC 179,00
Sound Blaster Karte 24-stimmig	PC 399,00
Sound Blaster MIDI-Interface	PC 129,00
Aktivboxen t. Soundkarten	Paar 59,90

## ANWENDER- und LERNSOFTWARE

IBM-PC	dt.	Preis
Ability Plus	dt.	199,00
Formular Manager Plus	dt.	349,00
Context Pro	dt.	199,00
De Luxe Paint 2 enh.	dt.	299,00
Korrek	dt.	29,90
Menu Plus Festpl. Verw.	dt.	99,90
MS Word 5.0	dt.	129,00
MS Word für Windows	dt.	149,00
MS Windows 3.0	dt.	499,00
MS Quickbasic	dt.	299,00
Newsdesk Professional	a.	299,00
PC-Globe (Datenbank)	dt.	179,00
Timeworks Desktop Publ.	a.	499,00
Top-Tec Dia-Verwaltung	dt.	129,00
3 D Draw	dt.	129,00

Amiga	dt.	Preis
GL-Mate	dt.	59,00
De Luxe Paint 1	a.	49,00
De Luxe Paint 2	dt.	249,00
De Luxe Paint 3	dt.	399,00
De Luxe Video 3	dt.	299,00
DevPak Assembler 2.0	dt.	139,00
Digit View Gold 4.0	dt.	349,00
Drift Paint 3	dt.	179,00
Diskmon	dt.	69,00
DOS-Manager	dt.	69,00
Loft	dt.	49,00
Oktaizer	dt.	99,00
Pagesetter 2	dt.	199,00
PC-Handler	dt.	69,00
Professional Draw	dt.	249,00
Professional Page	dt.	49,00
TRM Workstation	dt.	299,00
Turbo Print 2	dt.	59,00
Turbo Print Prof.	dt.	179,00
X-Copy 2 + Hardware	dt.	299,00
X-Copy Prof. + Hdw	dt.	499,00
Lernsoftware von M & T	dt.	44,00

Deutsch/Englisch/Erdkunde 1, 2/Mathematik 1, 2, 3/Physik



98000 Meilen unt. dem Meer	L	-	Demon's Winter	-	A	Keef The Thief	-	A	Phantasy Star 2	-	A	Space Quest 2	-	L	P	A		
988 Attack Submarine	L	-	Def Con 5	-	A	King Arthur	-	A	PHM Pegasus	-	A	Space Quest 3	-	L	P	A		
A0 Tank Killer	-	A	Digi Paint 3	-	A	Kingdoms of England	L	-	A	Platoon	L	P	Space Rogue	-	A	A		
ACE 2	-	A	Digi View Gold Version 4.0	-	A	King's Quest 1	L	P	A	Police Quest 1	L	-	A	Star Trek: The Motion Picture	-	A	A	
Ad Lib Soundkarte	-	A	Dos - 2 - Dos	-	A	King's Quest 2	L	P	A	Police Quest 2	L	-	A	Star Command	-	L	A	
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	Dragon's Breath	L	-	King's Quest 3	L	-	A	Pool of Radiance	L	P	A	Starflight 1	-	L	A	
Alternate Reality - City	-	P	Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	-	King's Quest 4	L	P	A	Pool of Radiance	L	P	A	Starflight 2	-	L	A	
Alternate Reality - Dungeon	L	-	Dragon Wars	-	P	King's Quest 5	L	P	A	Pool Of Rad. Adv. Journal	-	A	A	Starglider 1	-	-	A	
Bad Blood	-	A	Drakkhen	-	A	Knights Of Legend	L	-	A	Populous	L	-	A	Starglider 2	-	-	A	
Balance Of Power 1990 ed	-	P	Dungeon Master	L	P	Kult	(L)	-	P	Ports Of Call	(L)	-	P	Star Trek 5	-	-	A	
Bard's Tale 1 The	L	P	Elite (Lösung für AMST)	L	-	Last Ninja 2	-	A	A	President Is Missing	-	A	A	Steel Thunder	-	-	A	
Bard's Tale 2 The	L	P	Europe Abblaze	L	-	Last Ninja 2	-	A	A	Project Firestart	-	L	-	A	Stellar Crusade	-	-	A
Bard's Tale 3 The	L	P	F-14 Tomcat	-	A	Legend Of The Ancients	L	-	P	Project Firestart	-	L	-	A	Storm Across Europe	-	-	A
Battle Of Anietam	-	A	F-15 Strike Eagle 2	-	A	Legend Of Faerghail	L	P	A	Quest For Glory 2	-	A	A	Sub Battle Simulator	-	-	A	
BattleHawks 1942	-	A	Faery Tale Adventure The	(L)	P	Leisure Suit Larry 1	L	P	A	Questron 2	L	P	-	A	Sword Of Aragon	(L)	P	A
Battlech	(L)	P	Fire Brigade	-	A	Leisure Suit Larry 2	L	P	A	Railroad Tycoon	-	L	-	A	Tangled Tales	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	A	Flug	L	-	Leisure Suit Larry 3	L	P	A	Reach For The Stars	-	-	A	A	Tetris	-	-	A
Bismarck	-	A	Flugsimulator 3	-	A	Lucky Luke	(L)	-	P	Red Baron	-	-	A	A	Times Of Lore	-	-	A
Black Cauldron	L	-	Flugsimulator 4 (49.90 DM)	-	A	Manhunter New York	L	-	A	Red Lightning	-	L	-	A	Transworld	-	-	L
Bloodwych	L	P	Fountain of Dreams	-	A	Manhunter San Francisco	(L)	-	P	Red Storm Rising	-	-	A	A	Ultima 1	-	-	A
Bubble Ghost	-	A	Four Walls	(L)	P	Maniac Mansion	L	P	A	Renegade Legion Interceptor	-	-	A	A	Ultima 2	-	-	A
Caesar's Legion	L	P	Galdregon's Domain	L	P	Mars Saga	L	P	A	Rings Of Medusa	(L)	-	P	A	Ultima 3	-	-	L
Cadaver	-	A	Gato	-	A	Medieval Wars	L	P	A	Rings Of Medusa	(L)	-	P	A	Ultima 4	-	-	L
Carrier Command	L	P	Germany 1985	-	A	Might & Magic 1	-	-	A	Robot	L	P	-	A	Ultima 5	-	-	L
Champions Of Krynn	L	P	Gettysburg	-	A	Might & Magic 2	-	-	A	Rommel	-	-	A	A	Ultima 6	-	-	L
CHAOS Strikes Back	L	P	Gold Rush	L	P	Millennium 2.2	L	-	A	Russia	-	-	A	A	Uninvited	-	-	L
Chrono Quest	L	-	Guild Of Thieves	L	-	Miracle Warriors	-	-	A	Secret Of Monkey Island	(L)	P	A	A	Up Periscope	-	-	A
Chrono Quest 2	L	-	Gunship	-	A	Mortville Manor	L	-	A	Secret Of The Silver Blades	L	P	A	A	War In The South Pacific	-	-	A
Code Name: Iceman	(L)	P	Halloween	L	-	Navcom 6	-	-	A	Sentinel (Firebird)	-	-	A	A	War Of The Lance	-	-	A
Colonel's Bequest The	L	P	Holo's Quest	(L)	P	Navy Seal	-	-	A	Sentinel Worlds 1	-	L	-	A	Warship	-	-	A
Conquest Of Camelot The	(L)	P	Holiday Maker	L	-	Neuromancer	L	P	-	Sentinel Worlds 1 Paragraphs	-	-	A	A	Wasteland	-	-	L
Curse Of The Azure Bonds	L	P	Imperium Galactus	-	A	Nox	L	-	A	Sex Vixens from Space	-	L	-	A	Wasteland Paragraphs	-	-	A
Dam Busters	-	A	Indiana Jones 3 (Adventure)	L	P	Operation Marketgarden	-	-	A	Shadow Of The Beast	(L)	-	P	A	Wing Commander	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	It Came From The Desert	(L)	P	Panzer Battles	-	-	A	Shadowgate	-	L	P	A	Zack Mc. Kracken	-	-	L
Deathlord	-	P	Jel															

(ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH  
ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

4. Cadaver	Amiga 74,90	C 64 IBM-PC 74,90	ST 74,90	Expansion Set #1	AM 74,90	AM 74,90	AM 89,90	THE SECRET OF MONKEY ISLAND A GRAPHIC ADVENTURE BY TERRY T. CULLEN	 Frank Heidak
5. Pool Of Radiance	69,90	69,90	69,90		AM/ST 89,90 <small>(incl. L. u. P.)</small>		IBM-PC EGA 69,90		 Cards
6. Silent Service 2			89,90			ST 74,90	VGA 89,90		 DINERS CLUB INTERNATIONAL
7. Legend Of Faerghal	74,90	74,90	74,90						 VISA
8. Ultima 5	89,90	89,90	89,90	89,90					 EUROCARD
9. Buck Rogers <small>(Countdown To Doomsday)</small>	89,90	64,90	89,90						
10. Indiana Jones (Lucasfilm)	67,90	67,90	67,90						

**MAN SPRICHT DEUTSH!** *Spiele mit deutscher Anleitung*

Programmname	Spezies	Typ	Amiga	C64	IBM-PC	ST	Lemmings	Loom (Lucasfilm)	STAR
Archon Collection	E	COM	1990						6850
Arctic Fox	D	SIM							7450
Bard's Tale 1 The	D	ROL	2450		39,90				7450
Bard's Tale 1 + Dungeon Wizard	D	ROL	4990						84,90
Bloodwych	D	ROL							44,90
Bloodwych m. Data Disk	D	ROL	49,90						44,90
Caveman High-Lyrics	D	SPD	2450		89,90				69,90
Digi-Wi	D	SPD	2450						84,90
Dungeon Master	D	ROL	2450						64,90
Enferati Mine 1	D	ARC	29,90						64,90
Enferati Mine 2	D	ARC	29,90						64,90
Emerald Mine 3 Professional	D	ARC	29,90						64,90
E. Hughes Int. Soccer	D	ARC	29,90						64,90
Eye	D	STR	19,90						74,90
Eye of Horus	D	ARC							84,90
Final Whistle 1 Kick off 1	D	SPD	39,90	29,90					89,90
Flight Path 737	D	SIM	19,90						74,90
Flagmaster 2 kpl. dtd.	D	SIM							74,90
Football Manager	D	SPD	19,90	29,90	19,90				64,90
Hollywood Poker	D	STR	19,90						74,90
In 60 Tagen um die Welt	D	STR	9,90						74,90
Intellidz	D	SPD	29,90						74,90
International Karate	D	SPD	19,90						74,90
Jet	D	SIM	59,90	14,90					89,90
Kampf Jet	D	SIM							89,90
Kriegs As	D	STR	39,90	14,90					89,90
Lords of Conquest	D	STR			39,90				89,90
L.A. Crackdown	D	ADV		24,90					89,90
Madle Madres	D	ARC			39,90				89,90
Mercenary Kompendium	D	SIM	39,90						89,90
Mimi Puli	D	SPD		39,90					89,90
Ms. Pacman	D	ARC		14,90	24,90				89,90
Omega	D	SIM	59,90						89,90
PHW Pegasus	D	SIM	29,90	39,90					89,90
Rechnerman	D	ARC	19,90						89,90
Rolling Thunder	D	ARC		19,90					89,90
Scenades	D	SPD							89,90
Shadowgate	D	ADV	39,90		39,90				89,90
Skyblaster (3D-Action)	D	ARC	19,90						89,90
Slaygon	D	ROL							89,90
Starways	D	ARC	19,90						89,90
Super Cycle	D	SPD		19,90					89,90
Teenage Queen	D	STR	29,90						89,90
Three Sloges The	D	ADV	29,90						89,90
Thunderchopper	E	SIM		49,90	49,90				89,90
Track & Field + Joypac	E	SPD							89,90
Ultima 3	D	ROL	59,90	39,90					89,90
UMS Set incl. 2 Szenarien	D	SIM	59,90						89,90
Uninvited	E	ADV		29,90	39,90				89,90
Van Periscope	D	SIM		49,90	49,90				89,90
Whirligo	D	ARC	14,90						89,90
World Class Leaderboard	E	SPD	34,90						89,90
686 Attack Submarine	SIM	74,90							89,90
A 10 Tank Killer	SIM	89,90							89,90
Alpha waves	STR	74,90							89,90
Back to the Future 2	ATC	74,90							89,90
Bard's Tale 3 The	ROL	44,90							89,90
Battle Command	SIM	74,90							89,90
Battlehawks 1942	SIM	69,90							89,90
Bureldesign Manager	SPD	54,90							89,90

### Die Preise für Lösungshilfen

**Lösung: 15,- • Pläne: 15,- • Anleitung: 25,-**

zuzüglich Versandkosten für	Lösungshüften	Spiele/Zubehör
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,00 DM
Versand ins Ausland (Vorkasse)	10,00 DM	13,00 DM
<b>Versandkostenfrei ab:</b>	<b>45,00 DM</b>	<b>99,00 DM</b>

Hiermit bestelle ich für

- ☒ Komplettlösung  
☐ Plan/Pläne  
☒ deutsche Anleitung  
☐ Zubehör

Name: \_\_\_\_\_

Straße:

Wohnung

Telefon

Comput

☐ Software-Test  
☐ Programm/Modul  
☐ aktuelle Preislste  
(kostenlos)

.....

**Bestellannahme:**

**Tel. 0221/407447, 406888, 401780**  
**Telefax 0221/401989**

**Kundendienst Lösungshilfen:**

**0221/402493, Di. und Do. von 17.00 - 18.30 Uhr**

**Kundendienst Software:**

0221/4000127, Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

## COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE

## FRANK HEIDAK

**Franzstraße 7, 5000 Köln 41**





▲ *Das Monster und sein Schöpfer.*





# die Bestie entstand

Wer erinnert sich nicht an den Werwolf, der die Titelseite der ASM 10/87 schmückte und aufgrund reger Nachfrage in Posterform in der ASM-Sonderausgabe 10/90 zu neuem Leben erwachte? Unser Starzeichner Mark Bromley hat nun den Nachfolger erschaffen: den WOLFMAN 2. Diesmal ist der englische Crack aber nicht, wie sonst üblich, den zeichnerischen Weg gegangen. Während er normalerweise die ASM-Titelblätter und -Poster im Airbrush-Verfahren herstellt, hat er hier zunächst ein Modell des Werwolfschädels geschaffen. Dazu nehme man Maschendraht aus Vaters Hobbykeller und biege ihn (den Draht) in Schädelform. Für die Maulpartie muß ein Stück engmaschigeren Drahtes eingesetzt wer-

den. Die Form wird nun mit Ton überzogen, der dann entsprechend modelliert und gebrannt werden muß. Die Herstellung der Reißzähne läuft separat. Sie werden im Ofen gebrannt und dann in das Modell eingesetzt.

Für die Augen werden Tischtennisbälle verwendet.

Alles muß zum Schluß noch eine natürliche Farbgebung erhalten. Hier setzte Mark wieder die Spritztechnik ein.

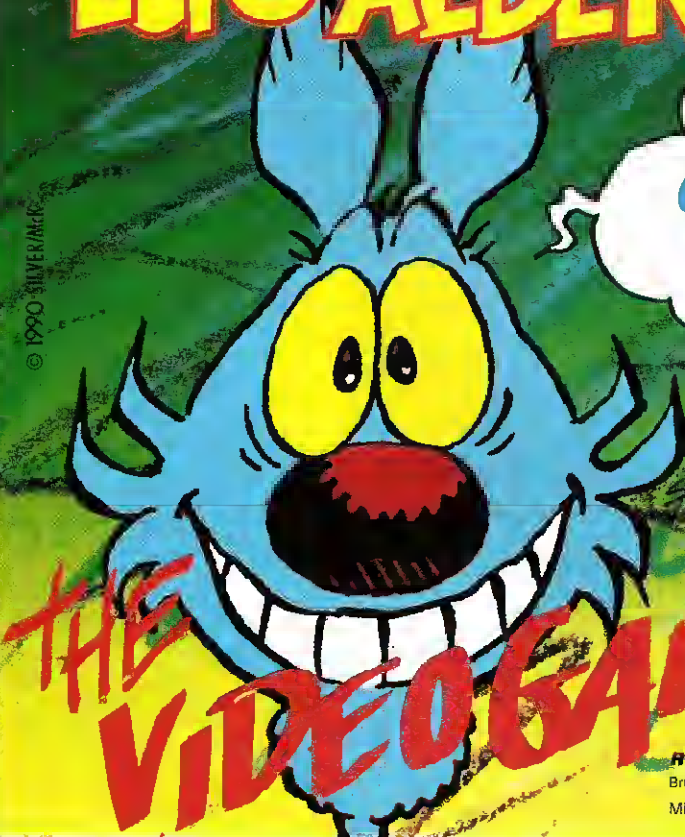
Der fertige Schädel wurde fotografiert und mittels Airbrush noch etwas retuschiert und verfeinert. Das herrlich schreckliche Endprodukt könnten wir Euch als Poster in einer der nächsten ASMs mitliefern – wenn Ihr wollt. Schreibt uns Eure Meinung.

■ CRUISER



## LUPO ALBERTO

Der brandneue Comic von Lupo Alberto ist da! Greif zu!



- ★ Führen Sie Lupo Alberto und Marta auf die Suche nach Ihrer verlorenen Liebe!
- ★ Viel Action für 1 bis 2 Spieler in diesem wahnsinnigen Plattformspiel.
- ★ 180 Screens randvoll mit comicartigen Grafiken, lustigen Charakteren, Extras und vielen Überraschungen.
- ★ C64 Kassette / Diskette, AMIGA

RUSHWARE Microhandels-gesellschaft mbH  
Bruchweg 128 - 132 · D-4044 Kaarst 2 · Telefon 02101 / 6070  
Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CH) Thali AG





## एकता

एक बूढ़े किसान के चार लड़के थे। वे हमेशा आपस में झगड़ा करते थे। बूढ़े ने कई बार उपदेश दिया कि एक दूसरे के साथ स्नेहपूर्वक रहें। लेकिन उस के साथ उपदेश बेकार हुए।

एक दिन किसान बीमार पड़ा। चारों लड़के उस के खाट के पास खड़े रहे। तब पिता ने उन के हाथ में लकड़ियों का एक गुट्टा देकर आज्ञा दी उसे तोड़ो।

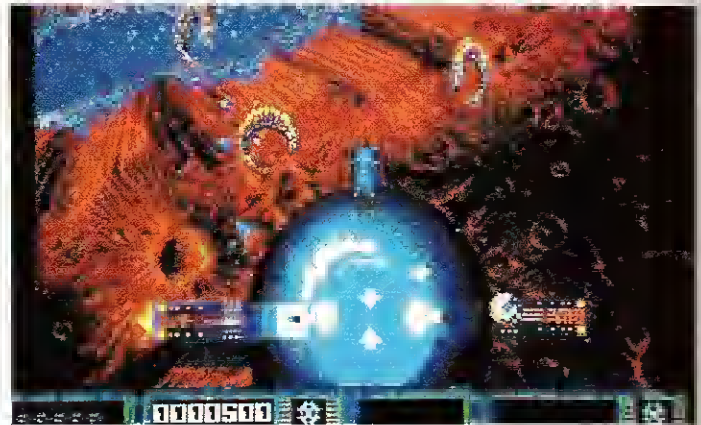
एक लड़के ने उसे तोड़ने का प्रयत्न किया। वह लकड़ियाँ तोड़ सकें। उस के बाद पिता ने हर एक लड़के को देकर कहा कि अब इसे तोड़ो। तोड़ सकें।

हरे मेरे पुत्रों! देखो, मैं लकड़ियाँ तोड़ कर रहोगे, मैं तोड़कर तुम

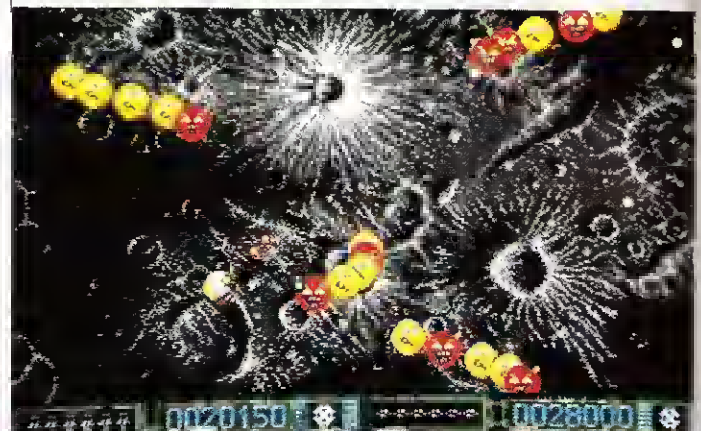
zusammengestellt von Manfred Kleimann

... das Game, was Cruiser und Manni auf der CES äußerst gut gefallen hat, wird bald zu uns nachhause kommen: **MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE !!!** **ELECTRONIC ARTS** hat es geschafft, nicht eben „nur“ einen Nachfolger für *Indianapolis 500* zu produzieren; nein, man schob keinen zweiten Teil „hinterher“, sondern lieferte ein Game ab, das den „Vorgänger“ noch überbietet. Zusammen mit *US-Hero*

Mario Andretti setzte man sich auf die vier Buchstaben, um ein fachmännisches, realitätsnahes Spiel zu erstellen, das es wirklich in sich hat. Hier wird nicht nur wie blöde gerast; hier wird auch die Taktik entscheiden, ob man die Nummer eins der Welt werden kann. In diesen Tagen kommt der Titel für ca. 100 Mark (iss es wert) für IBM-PC auf den Markt. Die anderen 16bit-Vertreter folgen afterwards ...



▲ FLAIR SOFTWARE präsentiert erste Shots von **TURN 'N' BURN** für Amiga und ST. Das Action-Game ist zur Zeit allerdings erst für C-64 erhältlich. ASM berichtet in der 5/91.



... ebenfalls in Sachen **NINTENDO (NES & GAMEBOY)** tätig: **BOMICO** aus Kelsterbach bei Frankfurt. Eine eigene Company, namens **LAGUNA**, wurde ins Leben gerufen (ein Exklusiv-Bericht folgt in der kommenden ASM!). Namhafte Firmen, wie **KONAMI**, **TAITO** und andere mehr, sind fest mit im Bunde...

... **CASH** heißt eine Wirtschafts- und Handels-Simulation aus dem Hause **MAX DESIGN**. Das britische Softwarehaus hat nach Angaben eines der ASM-Mitarbeiter ein intelligentes, brauchbares und logisches Spiel feilzubieten, über das wir, alsbald die Final Version vorliegt, umgehend berichten werden. Ne, Dirk?...





... entgegen aller bisherigen Verlautbarungen und Rezensionen in anderen einschlägigen Magazinen wird **STARBYTE's ROLLING RONNY** erst im Herbst dieses Jahres erscheinen. „Klar, daß wir mit der Veröffentlichung noch warten. Wir hoffen, daß mit **RONNY** eine Comic-Kultfigur aufgebaut wird, die sehr rasch jedem User bekannt sein dürfte“, bemerkte **Jürgen Kraft**, Firmensprecher des Bochumer Software-Hauses. Zudem hat **STARBYTE** eine Einigung mit **VIRGIN/MASTERTRONIC** erzielt, wobei die deutschen Produkte in Europa (außer Deutschland) und Amerika vertrieben werden. Der Kontrakt wurde „vor Ort“ in London unterzeichnet. ...

... **MICROPROSE** war wieder einmal zu Besuch bei **ASM**. Mit im Koffer hatten **Christine Pillot** und **Hugh Batterbury** (**MAELSTROM**-Chef und Mitarbeiter von Programmier-Star **Mike Singleton**) die **FLAMES OF FREEDOM**. Der Nachfolger von **MIDWINTER**, in unserer Januar-Ausgabe vorgestellt, ist jetzt zu 80% fertig. **ST**-Besitzer dürfen sich auf die strategische Archipel-Befreiungsjagd freuen. Die Grafik ist um einiges detaillierter als die des Vorgängers. Besonders die rollenden Wellen können einen richtig seekrank machen! Etliche neue Fahrzeuge und erweiterte Handlungsmöglichkeiten

ten versprechen mächtig Spielspaß. Mit etwas Glück sind die Freiheitsflammen rechtzeitig zur nächsten Ausgabe testfertig! – Währenddessen wird in Amerika emsig an **GUNSHIP 2000** weitergetüftelt. Die Heli-Simulation hatten wir Euch schon brandaktuell vorgestellt, hoffentlich ist auch sie bald fertig. Unsere Testpiloten rücken schon einmal ihre Kappen zurecht. Last, but not least: Mit dem **F117A** wirft **MICROPROSE** noch einen **STEALTH FIGHTER, V 2.0** auf den Markt. Intelligente Gegner, realistischere Missionen (über Japan, Panama und .. dem Irak) und aufsehbenerregende Flugmanöver werden versprochen. Ob der Luftkampf bis zur Veröffentlichung wieder an Attraktivität gewinnt? Wir sind da etwas skeptisch. ...

... die **GERMANDESIGN GROUP** meldet: „Aufgrund des großen Erfolges von **DIE ERBEN DES THRONS** (der Nachfolger des Verkaufsschlagers für den 64er *Krieg um die Krone*), befindet sich eine erweiterte Amiga- und PC-Version in Vorbereitung.“ Weitere Neuerungen: **KRIEG UM DIE KRONE I** und **STERNE WIE STAUB** für Amiga, **SCHWERT UND MAGIE DISK III** sowie **CONQUESTADOR** für den C-64. Im April werden die Teile zu haben sein. Infos: G.D.G., Tel: (02301) 12647. ...



### ARCHNOPHOBIA – die Film-Versoftung

... für alle In- und Outsider: **TITUS** hat in der **DISNEY SOFTWARE**-Serie ein Game herausgebracht, das sich an die *Spielberg-Vorlage* des gleichnamigen Films an-

lehnt. Im Mai dieses Jahres werden wir softmäßig erkennen, was passiert, wenn Spinnen zu fiesen Kreaturen werden. ...

... ab sofort gibt's **MINDSCAPE Deutschland** bei **RUSHWARE**!

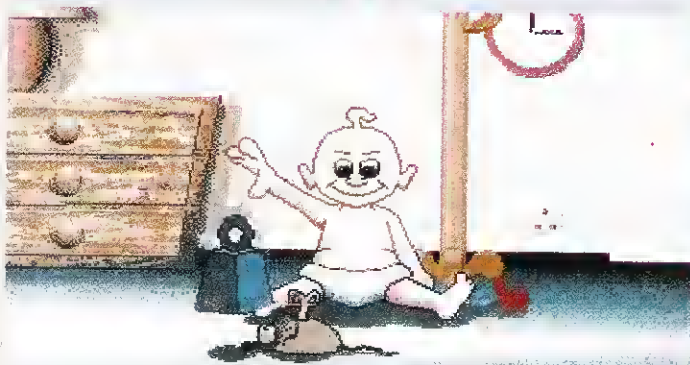
Alle Titel, die sich im Bereich **NES & GAMEBOY** trollen, werden exklusiv vom Kaarster Distributor vertrieben. ...

... 16bit-Games – große Spiele zu kleinen Preisen – meldet **LEISURESOFT**: **CONTINENTAL CIRCUS**, **CRAZY CARS I**, **R-TYPE**, **SUPER HANG ON** oder **WACKY DARTS** sind nun für ca. 30 Mark zu haben. ...

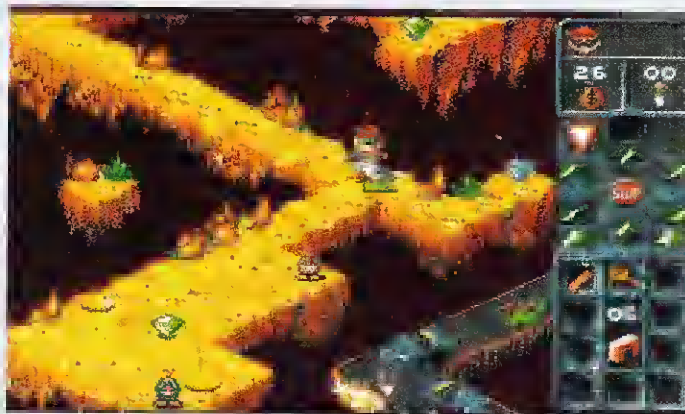
... reichlich News bekommt man – naturgemäß – immer aus den ganz großen Häusern. So hat auch **MIRRORSOFT**, bzw. deren Eigengewächs **IMAGE WORKS**, wieder einiges auf Lager.

Nach den ersten Eindrücken des 16biters **THE FIRST SAMURAI** (grafisch sauberes, fernöstliches Kampf- und Suchspiel mit Sounds aus der Klassik)

kommt gleich der zweite hinterher: **BRAT**. Jenes Game beschäftigt sich mit einem kleinen Womble (umgangssprachlich für Baby), der über verschiedene Level geführt werden muß. Der Schutzensengel bist Du. Wie man uns schwer erkennen kann, treibt sich der Bursche auf für ihn gefährlichen Plattformen herum. Grund genug, den Fraggel vor dem Schlimmsten zu bewahren. ...



Nett gemacht: Das Intro zu **BRAT**





# Intro-Design



## MEGA-MIGHTY INTRO-DESIGNER

**System:** Amiga, **Preis:** 34,90 Mark, **Hersteller:** Digital Marketing, Hückelhoven, **Muster von:** Hersteller

Und schon wieder mal ein Introdiesigner. Diesmal allerdings nicht für den C-64, der mit diesen Dingen schon mehr als genug gesegnet wurde, sondern für den großen Bruder (oder Schwester?) Amiga. Natürlich hat man auch hier wieder die bewährten Optionen aufgegriffen, die den Programmierkundigen die Möglichkeit geben, ihre Disketten mit

kleinen Vorspännern zu schmücken, ohne viel Zeit oder Arbeit zu investieren. Der MEGAMIGHTY INTRODESIGNER VON DIGITAL MARKETING ist zunächst einmal in der Lage, Musikstücke der gängigsten Soundprogramme wie Noisetracker, Professional Music Artist, Futurecomposer, sowie der unzähligen Soundtracker-Varianten zu verarbeiten.

Im Background-Menü hat man dann die Wahl, entweder eine der zwei vorgegebenen Starscroll-Routinen zu aktivieren oder ein IFF-Bild mit maximal 32 Farben nachzuladen. Mit dem Joystick kann man dann einen 320x160 Pixel großen Bereich der Grafik auswählen, die als Hintergrund verwendet werden soll. Die Ladeop-

tion wurde übrigens diesmal einigermaßen intelligent gehandhabt, so ist nämlich immer das zuletzt eingegebene Directory gleichzeitig das Hauptdirectory. Auf diese Weise spart man sich das wiederholte Eingeben endlos langer Pfadnamen! Des Weiteren kann man dem Ganzen nun noch ein Logo hinzufügen, welches auf drei verschiedene Arten 'dargestellt' werden kann. Hier hat man die Wahl zwischen Jumping Logo, Swinging Logo und No special Effect. Anschließend werden im Raster-Editor Farben und Anzahl der Raster, die hinter dem Logo, bzw. hinter dem Scroll erscheinen sollen, festgelegt. Für Experimentierfaule wurden einige Beispieleraster schon vorgegeben.

In einem weiteren Menü kann man nun je nach Bedarf noch Sprites nachladen, die Anzahl derselbigen eingeben (bis zu 8) und den Sinus, in dem sich das Ganze bewegen soll, verändern.

Der Laufschritteditor ist eher spartanisch gehalten, erfüllt aber voll und ganz seinen Zweck.

Ist man nun mit dem Endergebnis zufrieden, kann man es mit einem der mitgelieferten Packer komprimieren, um so ein wenig kostbaren Speicherplatz auf der Diskette zu sparen. Im Normalfall wird das Intro dadurch etwa um die Hälfte kürzer.

**Fazit:** Wer noch kein Utility dieser Art besitzt, sollte unbesorgt zugreifen.

Peter Parker

**Positiv:** Zusätzlicher Boot-Editor, viele Beispielsounds, Zeichensätze usw. werden mitgeliefert, einfache Bedienung, weitere nützliche Anwendungsprogramme wie IFF-Converter, Cruncher usw. auf Diskette enthalten

**Negativ:** Nicht besonders viele Variationsmöglichkeiten

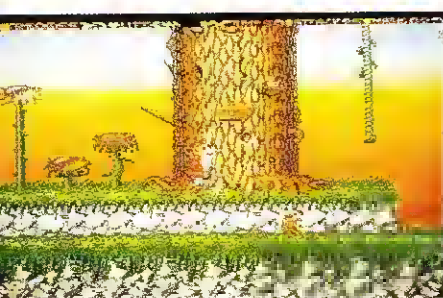
# Mit Blitz und Ball durchs Zauberland



## ENCHANTED LAND

**System:** Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** Thalio, Gütersloh, **Muster von:** Hersteller

*Langsam stieg die Sonne über Damiran. Ihre Strahlen*



Fantastische Grafik

*warfen ein herrliches Licht auf die länger werdenden Schatten des Waldes und vermittelten einen Eindruck, der Frieden und Harmonie auszudrücken schien ... Seither verschwand Frieden und Harmonie, sowie ein Troll der Sonne weicht.*

Noch mehr sprachliche (und drucktechnische) Höhenflüge dieser Art bietet die Anleitung zum ENCHANTED LAND. Den Preis für das schlechteste Deutsch gewinnt THALIO damit allemal. Wesentlich sorgfältiger ging das deutsche Team zum Glück mit dem ST-Spiel selbst um. Zauberer Kurgan, ein niedlicher Wurzelzwerg, muß das befreundete Land Damiran vom bösen Ploghtor und dessen Monstern befreien. Findet er dabei auch die Teile des „Herzens des Wissens“, ist seine Aufgabe erfüllt. Sechs Level sind zu

durchlaufen, -hüpfen und -schwimmen, ehe das Reich befreit ist und seine Sonne wieder Frieden und Harmonie ausstrahlen kann ...

Zahllose Zappelviecher machen Kurgan das Leben schwer, Zauberkristalle und massig Boni versüßen es ihm. Die Kristalle erhöhen seine Lebensenergie, Sprungkraft bzw. Angriffswert. Der bestimmt, welche der zwölf Waffen unserem Magier Durchschlagskraft verleihen kann. Nebenbei muß er die verstreuten Teile vom Herzen des Wissens sammeln und sich diverser Endgegner erwehren.

So putzig das Ganze klingt, so gemischt bleibt doch der Eindruck. Zur fantastischen, fast überfrachteten Grafik paßt der grobe Hintergrund ebenso wenig wie die fast lieblos plätschernde

Sounduntermalung. Eine glatte Frechheit ist die winzige Anzeigen-Leiste. Deren Untersuchung erfordert schon einen Druck auf die «P»-Austastaste, will man nicht nebenbei ein Leben verlieren. Schade um das traumhafte, bisher auf dem Atari nicht für möglich gehaltene, weiche Acht-Wege-Scrolling (das ganze Bild scrollt mit!). Wenn nur das Geschehen nicht so überladen wäre! Das verzauberte Land ist buchstäblich anschaulich. Auf ein Probispiel vor dem Kauf sollte man aber nicht verzichten. ■

Eva Hoogh

Grafik .....	10
Sound .....	6
Spielablauf .....	8
Motivation .....	8
Preis/Leistung .....	8

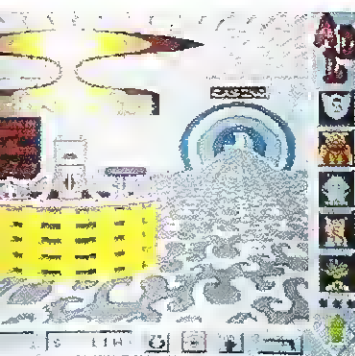




# Galaktischer Saubermann



Vegas in Space ...



Handel wie zuhause

Galaxis verbreitet und ist nur durch ein Wundermittel zu neutralisieren. Massiver Verdacht fällt auf die Intergalactic Benevolent Corporation, Vertreiber des Gegengifts. Ruiniert sie systematisch ganze Welten? Die Celestial Investigation Agency schickt Euch nach Chyropia, Sitz der IBC. Vernichtet die Produktionsstätten des Xylopsilins, alle eventuellen Lager des Pulvers, und findet das Geheimnis des Heilmittels. Wenn Ihr damit entkommt und Eure Kontaktperson vor Ort, den hilfreichen Terrakki, lebend zurückbringt, wird Euer Chef Euch gewiß belohnen ...

ALIEN DRUG LORDS: THE CHYROPIAN CONNECTION heißt folgerichtig die Gaunerhatz für den AMIGA. PANTHER GAMES, vor einem Jahr mit *Fire Brigade* angenehm aufgefallen, hat sich mächtig ins Zeug gelegt. Das mausgesteuerte Grafikadventure sprengt den normalen AMIGA-Rahmen: Mindestens 1 MByte Arbeitsspeicher wird benötigt. Eine Festplatte, mindestens aber ein Zweitlaufwerk, ist empfehlenswert, möchte man keinen Disk-Jockey-Arm bekommen. Dafür werden Dutzende animierte Aliens und gruselig-poppiger Digi-/Synthisound geboten. Der ist aller-

dings ebenso originell wie stimmungsvoll. Trotz oft fummeliger Formen tobt fröhliche Exotik über das Icon-umsäumte Bild. Jeder Ort wird neu geladen, Ausgänge sind rechts neben dem Raum dargestellt.

Leider sind die Handlungsmöglichkeiten begrenzt. Man kann seine Umgebung betrachten, Dinge betätigen, um sich schießen (sollte man zunächst vermeiden), sein Inventar kontrollieren und – bestechen. In *God we trust – all others pay cash*, scheint die Devise zu lauten. Ohne Geld läuft nichts, doch das kann man mit Geschick im örtlichen Casino verdienen. Hat man Terrakki erfolgreich kontaktiert und eine Crew angeheuert (s.o. ...), geht das Abenteuer richtig los.

So witzig die Geschichte und etliche Meldungen sind, so weit hinkt die Spieltechnik hinterher. Umständliches Steuern und eine Objektabfrage, die pixelgenaues Klicken und etliches Experimentieren erfordert, hemmen den Spielfluß. Adventure-Fans starren ungläubig und bitterböse auf das winzige Textfenster. Es stellt gerade acht (!) Zeichen der durchruckelnden Meldungen dar. Prinzipiell wird man an den ST- und PC-Versionen (voraussichtlicher Erscheinungstermin: Spätherbst) wohl wenig ändern. Doch warten wir's ab. Ende des Jahres soll die Fortsetzung erscheinen: MUTATE OR DIE!

Eva Hoogh

Grafik .....	7
Steuerung .....	7
Handlung .....	8
Atmosphäre .....	8
Preis/Leistung .....	8



**ALIEN  
DRUG  
LORDS**

**System:** Amiga, 1 MByte RAM, Festplatte dringend anzuraten, empf. **VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** Panther Games, Hughes, Australien, **Muster von:** Software & Service, 53 Bonn, 0228/621392.

Montag morgen. Das Kaffeekonzentrat ist alle, Euer Holoprojektor streikt, und Ihr müßt wieder einmal die Galaxis retten. Ein ganz normaler Arbeitstag für einen CIA-Agenten. Diesmal geht es um eine Droge. Die Substanz Xylopsilin macht süchtig bis zur Selbstverstümmelung, wird in der gesamten

Anzeige

## Nur ein Genie beherrscht das Chaos!



... oder wißt Ihr, wo Eure 5789 liegt?

Bitte Bestellkarte benutzen

TRONIC Verlag · Postfach 870 · 3440 Eschwege



**ASM:** Hallo Markus, wie geht's denn so? Na, ist ja auch egal. Fangen wir also gleich richtig an. Wie und wann war das damals; wie bist Du an den Ball gekommen?

**Markus:** Vor ungefähr sechs Jahren hab' ich mit dem Computer angefangen. Irgendwann brachte mich ein Bekannter, den ich während einer Projektwoche der Schule kennengelernt hatte, auf die Idee, selber Musik zu machen. Ihm habe ich dann auch immer wieder mal über die Schulter geschaut – so hat er mir via 'Soundmonitor' die musikalischen Grundlagen beigegeben. Irgendwann legte ich mir dann auch einen eigenen Synthesizer zu, um besser komponieren zu können.

**ASM:** Wie ging's danach weiter?

**Markus:** Ich wurde irgendwann Mitglied einer Crackergruppe, für die ich Demo- und Intromusiken machte.

**ASM:** Hatte die Gruppe auch einen Namen?

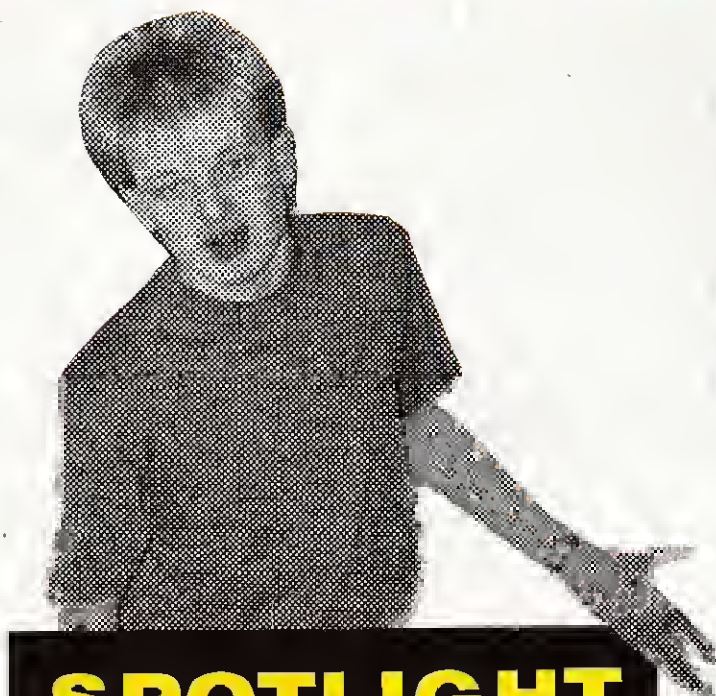
**Markus:** Äh, ja.

**ASM:** Aha! Nun gut, lassen wir's dabei. Weiter im Text!

**Markus:** Vor ungefähr zwei Jahren wurde ich dann 'kommerziell'. Ein paar Leute aus der Szene haben ein Olympic-Spiel geschrieben, für das ich dann die Musik gemacht habe. Seitdem habe ich hauptsächlich für die 'Magic Disk' gearbeitet, aber auch Sounds für ein paar Firmen gemacht.

**ASM:** Auf welchen Rechnern musizierst Du zur Zeit, und was für Software benutzt Du dafür?

**Markus:** Derzeit arbeite ich mit dem C-64 und dem Amiga. Der 64er nimmt al-



## SPOTLIGHT

**Markus Schneider, wohnhaft im beschaulichen Winsen, 20 Jahre jung, Manta-Fahrer, und um diese Gerüchte ein für allemal aus der Welt zu schaffen, intelligent und aufgeschlossen. Und talentiert! Wer schon einmal einen seiner Soundtracks zu einem Spiel gehört hat, der weiß das bereits. Bei ihm sind wir heute zu Gast.**

lerdings noch den Hauptteil meiner Zeit in Anspruch, was sich aber, je nach Auftragslage, einrichten läßt. Auf dem C-64 benutze ich meine eigene Soundroutine, die es auch nirgends zu kaufen gibt, für den Amiga nehme ich den TFMX.

**ASM:** Welche Nachteile bieten Dir diese Routinen?

**Markus:** Nachteile? Äh, meine Routine für den C-64

gar keine; da habe ich den Vorteil, daß ich sie selbst geschrieben habe und nach Bedarf umändern kann. Da ist eigentlich auch alles drin, was man mit dem C-64 machen kann. Angefangen von Pulsmodulationen bis zu Echoroutinen usw.

TFMX ist gemessen an seinen Leistungen recht flott; die Sample-Option ist ein weiterer Vorteil des Programms.

**ASM:** Für welche Programme hast Du bisher die Musik gemacht?

**Markus:** Tja, um gleich was Bekanntes zu nennen: Tusker (System 3), Trans World (Starbyte), Second World (Magic Bytes), Dick Tracy (Disney), insgesamt für so 30-40 Spiele.

**ASM:** Warum sowenig Amiga? Ich meine, das meiste läuft bei Dir auf dem 64er ab, das wissen wir, nur den Grund dafür nicht.

**Markus:** Ich würde sehr gerne viel mehr Amiga machen, hin es aber auch leid ewig hinter den Firmen herzurennen. Wenn mir eine Firma einen Auftrag gibt, wird er erledigt. Meist ist es aber so, daß nicht die Firmen, sondern Privatleute (also Programmierer) zu mir



kommen und Musiken für ihre Programme (die sie dann an Firmen verkaufen) haben wollen.

Mit den Firmen ist das immer so eine Prozedur. Die sagen Dir erst zu, und dann wird es letztendlich doch nichts. Ich werde auch keine Demomusik auf dem Amiga machen, weil mir das echt zu aufwendig ist; dazu habe ich keine Zeit.

**ASM:** Wie müßte Deiner Meinung nach die Zusammenarbeit zwischen einer Softwarefirma und einem Programmierer aussehen. Du hast ja eben schon mal anklingen lassen, daß die Firmen sich da meist nicht so intensiv bemühen.

**Markus:** Es geht nicht nur darum. Viele Firmen sind einfach nicht koordiniert oder spezialisiert genug. Es geht denen nur darum, daß sie ihre Programme fertig kriegen, damit alles zum Abgabetermin fertig ist, und unter welchen Bedingungen die Programmierer dann arbeiten müssen, ist denen teilweise echt egal. Programmierer müssen nunmal gefördert werden. Dazu gehört nicht nur das Geld, sondern auch der nötige Support, und wenn das gut klappt, dann werden die Programme auch besser, dann wird auch kurz vor dem gesetzten Termin nicht mehr gepusht. Wenn die Terminsetzungen nicht so drastisch gehandhabt würden, sähe sowieso alles anders aus. Stell' Dir vor, es ruft jemand an und sagt, daß er in zwei Tagen eine Musik braucht. Es ist ja wohl klar, daß man in dieser Zeit kaum eine richtige Inspiration finden kann. Ich kann nicht einfach sagen 'Ich mach' jetzt eine Musik.'

**ASM:** Wo wir gerade bei Inspirationen sind: Woher nimmst Du Deine ehensolchen?

**Markus:** Meistens aus irgendeinem Teil eines anderen Musikstücks. Wenn ich z.B. eine Platte höre, und da fällt mir ein Baß oder irgendwas auf, dann entwickle ich aus diesem kleinen Teil ein neues Stück. Ich habe also alles darauf auf. Manchmal gehe ich auch ans Keyboard und spiele drauflos. Wenn ich dann denke 'Das gefällt Dir', mache ich daraus ein Stück.

**ASM:** Wie man hört, hast Du zuletzt ein kleines Problem mit der Post. Was war das, und woran lag's?

**Markus:** Tja, das war so. Ich hab' fleißig meine Sachen verschickt, und die sind bei verschiedenen Firmen wieder und wieder nicht angekommen. Das ging soweit, daß ich einmal eine Musik persönlich bei einer Firma abgeliefert habe, was mich allein einen Hunderter an Fahrerei gekostet hat. Insgesamt sind da 25-30 Sendungen weggegangen, und es hat sich herausgestellt, daß die von einem Post-Computerfreak abgefangen worden sind.

**ASM:** Und? Was hast Du unternommen?

**Markus:** Ich bin mir noch nicht ganz sicher, aber ich denke, ich werde Anzeige erstatten. Na ja, mal sehen.

**ASM:** Wie siehst Du Deine Position in der Szene?

**Markus:** In der Szene? Oh Gott! Das ist vorbei. Früher habe ich z.B. stark auf Quantität hingearbeitet, und weniger auf Qualität. Zu dieser

Zeit war ich in der Szene hoch im Kurs. Heute ist es so, daß ich auf eine höchstmögliche Qualität hinarbeite und dafür eben nicht mehr soviel produziere. Jetzt heißt es 'Der macht ja kaum was, das bringt ja nichts'. Tim Folin z.B. macht im Jahr sieben, acht Lieder, die immer absolut genial sind, aber in der Szene ist er überhaupt nicht anerkannt.

**ASM:** Gibt es irgend etwas, was Dich gerade an der deutschen Szene stört?

**Markus:** Im Grunde genommen ist mir die Szene inzwischen egal. Was mich aber trotzdem stört ist die Teilung in Käufer und Verkäufer. Was ich schade finde ist, daß viele Leute in ihrer schon knapp bemessenen Freizeit (nehen der Schule) enorm aufwendige Demos mit sonstwas für Effekten programmieren, statt sich hinzusetzen, ein Spiel zu machen und damit vielleicht ein bißchen Geld zu verdienen. Das ist halt was, das ich nicht kapiere.

**ASM:** Wie siehst Du die Entwicklung auf dem Homecomputermarkt? Wie lange wird sich der C-64 noch halten?

**Markus:** Der C-64 wird sich bestimmt noch ein Jahr lang halten, wenn nicht sogar länger. Stark im Kommen sind auf jeden Fall die Konsolen und der PC. Sieh' Dir doch mal den Markt in Amerika an. Ohne PC läuft da gar nichts.

**ASM:** Was unternimmst Du in dieser Richtung?

**Markus:** Ich lasse mir derzeit eine Musikroutine für den PC programmieren; zudem arbeite ich als Projektleiter für eine Firma, die sich auch im Konsolensektor engagiert.

**ASM:** Wie sehen Deine Interessen im musikalischen Bereich abseits von der Musik auf Homecomputern aus?

**Markus:** Nun, es gibt Hunderttausende von Home-Musikern, und ich habe keine Lust, mir ein Homerecording-Studio einzurichten. Wenn ich alleine an die Kosten denke, stehen mir die Haare zu Berge. In ein Studio, in dem man sowieso alles an Equipment vorfindet, was man so braucht, kommt man sowieso nur über Beziehungen rein. Zudem brauchst Du, wenn Du keine Instrumentalmusik machen willst, ein Symbol, das Du verkaufst oder einen Namen.

**ASM:** Das heißt, Du willst auf jeden Fall irgendwann einmal eine Platte aufnehmen.

**Markus:** Klar, wenn ich das Geld dazu habe....

**ASM:** Wie geht's ansonsten weiter?

**Markus:** Ich werd' mich nie bei einer Firma fest anstellen lassen, jedenfalls nicht als Musiker/Grafiker/Programmierer. Als Manager oder als Projektleiter wäre das schon 'ne andere Sache, aber als Programmierer oder Musiker bist Du früher oder später zum Gefeuert-werden verdammt. Egal, wie gut eine Softwarefirma ist, es kommt doch immer auf die freien Mitarbeiter an.

**ASM:** Markus, vielen Dank für das Gespräch und viel Erfolg für die Zukunft!

**ULRICH MÜHL**



Das erste Werk von PURE FICTION gehört in die beliebte und immer weit geöffnete Fantasy-Schublade, in die die meisten Hersteller greifen, wenn sie nach einem Thema für ein neues Adventure suchen. Da hat sich also noch nichts Innovatives getan! Der Titel des Spiels ist DEMONIAK, gleichzeitig der Name des Oberfieslings des Games. Der böse Demoniak soll laut Palace so ungefähr das Fieseste sein, was die Welt seit kurzem erblickt hat. Er ist hinter dem Blut von Jungfrauen her (?), killt zum Vergnügen und macht nebenbei Löcher ins Universum.

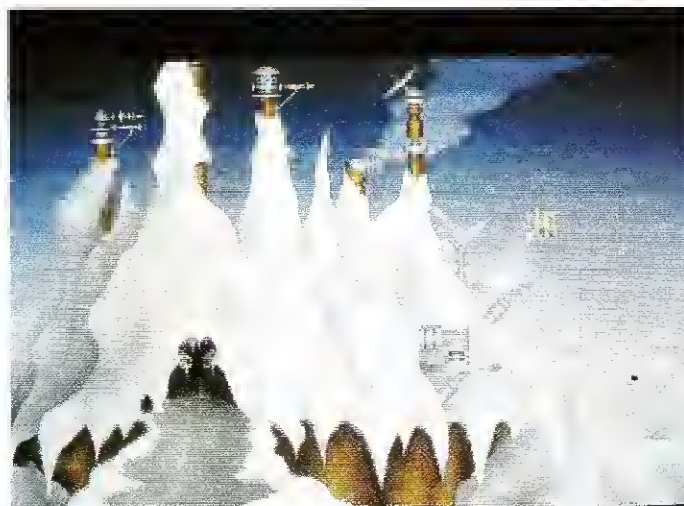
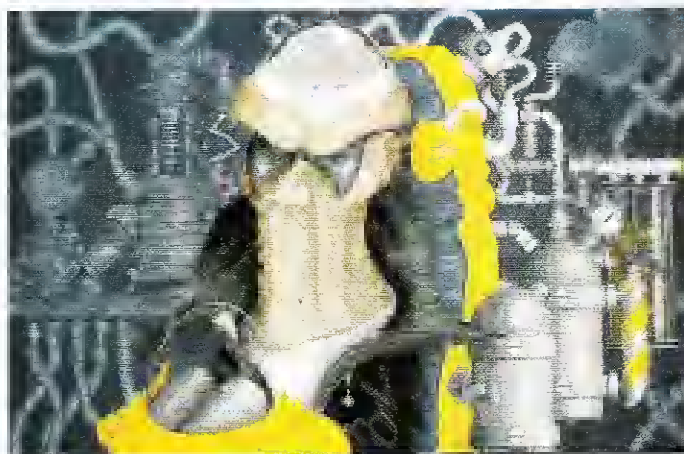
Und das ist des Guten zuviel! Somit ist ein Typ namens Doc Cortex die einzige Hoffnung der Zivilisation. Er stellt ein Team zur Rettung des Universums zusammen, bestehend aus Johnny Serious, einem Alien-Mensch-Mutanten, Madlok, dem Zauberer, Sondra, der feministischen Telepathin und Flame, der menschlichen Flamme. Diese vier Superhelden im besten Comic-Stil nehmen den Fight auf und werden vom Spieler dirigiert. Und nicht nur das! Insgesamt 50 unabhängige Charaktere tummeln sich in der Fantasy-Welt, und der Spieler kann die Rolle eines jeden übernehmen! Ein gigantisches Vergnügen, denn wenn man in die Rolle so vieler Personen schlüpfen kann, bekommt man völlig unterschiedliche Einschätzungen und Beschreibungen anderer Personen und Situationen – laut Palace.

Ausgedacht hat sich dies Epos einer der profiliertesten Comic-Schreiber der USA: Alan Grant. Aus seiner Feder stammen neben den Batman-Stories Judge Dredd, Strontium Dog und Robo-



## Die perfekte Illusion

**Öfter mal was Neues! Wenn eine Firma wie PALACE ein völlig neues Spielkonzept erfindet, mit einem großen technischen Aufwand und unter Mithilfe eines BATMAN-Comic-Texters ein gigantisches Adventure aus dem Boden stampft – dann ist dies auch ein neues Label wert! PURE FICTION heißt der PALACE-Ableger, der für eine ganz neue Art von Computer-Unterhaltung sorgen soll!**



hunter; von ihm stammt auch der meiste On-Screen-Text von Demoniak. Die eigenwilligen Grafiken (mit Teilanimation!), von denen Ihr auf den Screen-Shots schon mal einen kleinen Einblick bekommt, hat Jo Walker gezeichnet. Den Namen wird man sich merken müssen!

Demoniak wird in den nächsten Wochen zunächst für den Amiga auf den Markt kommen und circa 100 Mäuse kosten. Wir sind gespannt!

Und noch 'ne Palace-Neuheit: Unter dem originalen Palace-Label gibt's ein weiteres Fantasy-Adventure namens ARBOREA. Wieder gibt's einen fiesen Obermottz, nur heißt er diesmal Morgoth und terrorisiert das arme Land Arborea, seitdem es ihm gelang, aus seinem unterirdischen Verlies zu entfliehen. Dies konnte ihm jedoch nur deshalb gelingen, weil die vier magischen Kristalle, die ihn gefesselt hielten, gestohlen wurden.

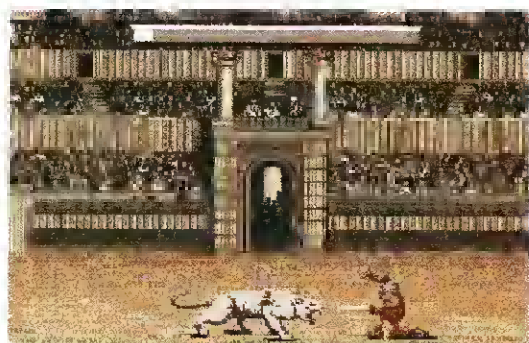
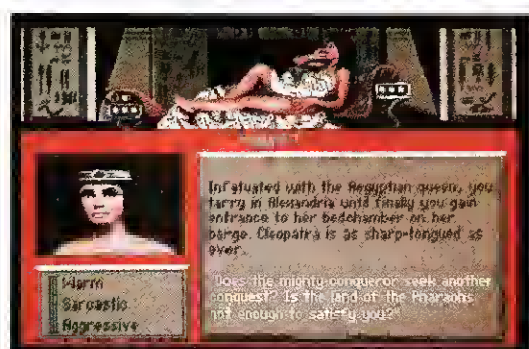
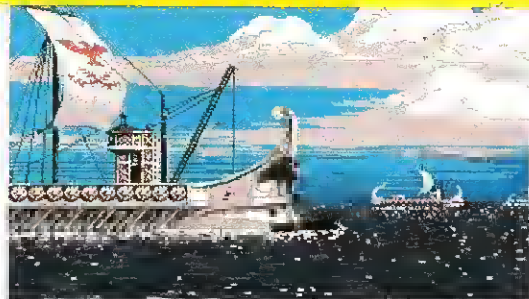
Nun ist es an Prinz Jarel und seinen getreuen Freunden, die vier Kristalle aufzustöbern und Morgoth wieder in sein Verlies zu bringen. Der Spieler muß dabei natürlich die Steuerung dieser Party übernehmen und den üblichen Rätselkram lösen, der nun mal in Spielen dieser Art geboten wird. Bemerkenswert ist jedoch die Grafik, denn die herrlichen, stimmungsvollen Bilder passen supergut zur Story und sind in dieser Qualität selten bei Rollenspielen anzutreffen.

Arborea wird ebenfalls im Laufe des Aprils erscheinen und ist für den Atari ST, Amiga und PC erhältlich, der Preis steht noch nicht fest. ■

**MICHAEL SUCK**



# MUT UND ACTION GEHÖREN ZU JEDEM KINOABENTEUER - BEI CENTURION IST ERSTMALS AUCH VERSTAND GEFRAGT



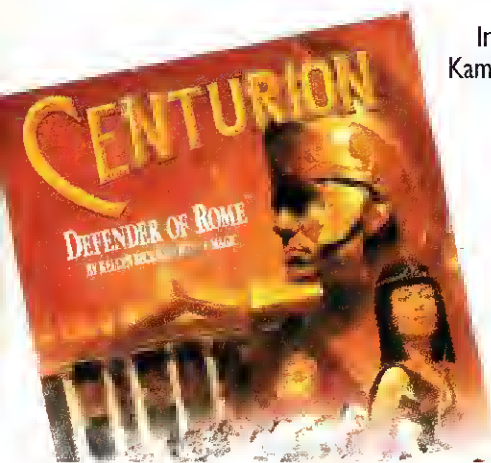
Bisher haben die sogenannten "Kinoabenteuer" kaum mehr geboten als eine Menge Action, ein paar schöne Bilder, ein oder zwei Überzeugende Sound-Effekte und irgendeine Strategieaufgabe, die auch mit einem Mückengehirn zu bewältigen wäre.

Aber jetzt gibt es von "Defender of the Crown" Erfinder Kellyn Beck eine neue Generation von Spielen. Zu ihr gehört "Centurion : Defender of Rome", das erste Film-Spiel mit brillanten Grafiken und einer wirklich herausfordernden Spielaufgabe.

In Centurion haben Sie die Wahl zwischen unendlich vielen Möglichkeiten, die Welt zu erobern. Kampf, Bestechung oder Verführung Können Ihnen den Weg nach ganz oben ebnen. Und das auf dem Schlachtfeld, in der Gladiatoren-Arena oder sogar in Kleopatras Gemächern.

Centurion : Der Verteidiger Roms - für Freunde des Kino-Spiels mit mehr im Kopf als nur zwei Augen.

Erhältlich als IBM/ PC und AMIGA



## ELECTRONIC ARTS®

Electronic Arts Rushware Bruchweg 128-132 D-4044 Kaarst 2 Tel: 02101/607-0 Fax: 02101/607-111





## THINK TWICE

**System:** Amiga, empf. VK-Preis: ca. 55,- DM, Hersteller: Magic Soft, Muster von: Magic Soft, 2320 Plön

Mit THINK TWICE hat MAGIC SOFT ein schon recht betagtes und sattem bekanntes Spiel für den Computer umgesetzt. Das Original, das unter dem Namen Master Mind firmiert, ist sicherlich so manchem unter der verehrten Leserschaft ein Begriff. Denjenigen, die mit diesem Namen nichts anfangen können, möchte ich kurz erklären, worum es geht. Der Computer wählt aus sechs verschiedenen Farben, die er auf vier Plätze verteilen kann, eine Kombination aus,

# Hello again

die der Spieler dann herauszufinden hat. Richtige Farben werden mit einem weißen Stecker, richtige Farben am richtigen Platz mit einem schwarzen Stecker quittiert. Nach insgesamt zehn Versuchen sollte der Spieler die Farbkombination ermittelt haben. Bei der Computerver-

sion bleibt alles beim alten, nur daß der Schwierigkeitsgrad verändert werden kann. Auf Stufe eins kommt jede Farbe nur einmal vor, auf Stufe zwei kann der Computer auch einen Platz freilassen, was einer siebten Farbe gleichkommt. Im dritten Schwierigkeitsgrad können

Farben doppelt benutzt werden, in der höchsten Schwierigkeitsstufe können doppelte Farben und auch Löcher auftauchen. Gespielt wird mit der Maus, was absolut unproblematisch ist. Auch die Grafik und der Sound sind recht anständig. Eine weitere Steigerung des Ganzen wäre die Möglichkeit, genau wie beim Original, von dem es auch eine Profi-Version gibt, einen Spielmodus mit fünf Löchern zu spielen.

Schade, daß die Macher dieses Programms nicht daran gedacht haben, denn so wird das Game nach kurzer Zeit ein bißchen zu einfach.

■ Dirk Fuchser



Grafik .....	7
Anleitung .....	9
Spielaufbau .....	8
Motivation .....	8
Preis/Leistung .....	7



## BACKGAMMON

**System:** Amiga, empf. VK-Preis: ca. 55,- DM, Hersteller: Magic Soft, Muster von: Magic Soft, 2320 Plön

Wie die Überschrift schon vermuten läßt, handelt es sich bei BACKGAMMON aus dem Hause MAGIC SOFT ebenfalls um eine Computerversion eines schon länger existierenden Spiels. Die Regeln dieses schon jahrhundertalten Spiels setze ich einfach als allgemein bekannt voraus, und komme gleich zu den Vor- und Nachteilen des Programms.

Zu allererst ist es schön, daß dieses Game in neun Schwierigkeitsstufen gespielt werden kann. Hat man sich für eine Schwierigkeitsstufe entschieden, baut der Computer die Steine auf und es kann losgehen. Gewürfelt wird per Mausclick, aber wer dem Computer nicht traut, kann auch selbst würfeln und

# Hello again, die Zweite

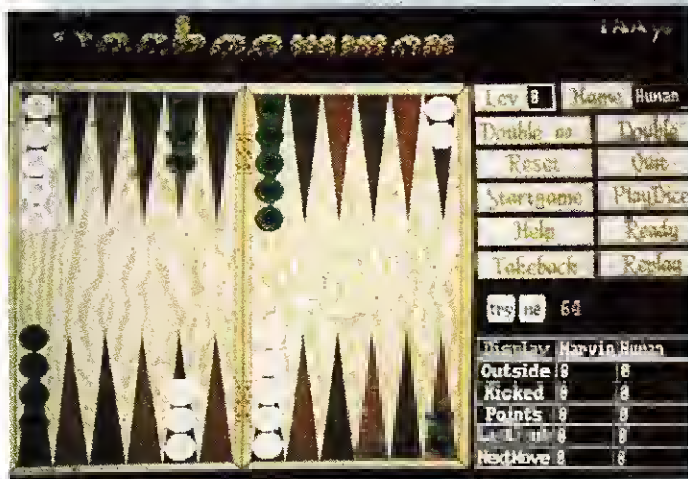
die Resultate eingeben. Die Steine werden dann angeklickt, auf den neuen Platz gestellt und per Mausclick wieder losgelassen. Aber hier ist nichts endgültig: für Unentschlossene hält das Programm eine Rücknahmeoption bereit. Ist man sich seiner Sache jedoch sicher, klickt man „Ready“ an, und der Computer würfelt und macht seine Züge. Auch an die „Gambler-Variante“ des

Spiels wurde gedacht, Ihr wißt schon, die Sache mit dem Dopplerwürfel.

Die Grafik ist recht gut gelungen, die Bedienbarkeit ist sogar sehr gut. An dieser Stelle bin ich fertig mit den positiven Punkten, kommen wir also zu den negativen Aspekten des Ganzen. Wenn ich mich recht erinnere, darf beim Original eine Zunge höchstens mit fünf Steinen besetzt sein, hier kann man

jedoch Steine ohne Ende auf eine Zunge packen. So etwas darf einfach nicht sein. Außerdem kann man bei der Computerversion nicht auf einen Zug verzichten, wenn die gewürfelten Augen so gar nicht passen wollen. Einen weiteren Fehler habe ich entdeckt, als der Computer von mir rausgeschmissene Steine wieder eingewürfelt hat. Normalerweise muß dies mit dem höheren Wert der beiden Würfel geschehen. So hatte ich die Sechs mit drei Steinen besetzt, der Computer würfelte Sechs und Zwei und setzte auf der Zwei ein, was nicht den Regeln entspricht. Solche Fehler beeinträchtigen nach meinem Dafürhalten den Spielspaß ungenießerlich. Wer jedoch im Gegensatz zu mir kein „Backgammon-Purist“ ist, wird seine Freude an dem Game haben.

■ Dirk Fuchser



Grafik .....	8
Anleitung .....	9
Spielaufbau .....	9
Motivation .....	9
Preis/Leistung .....	9

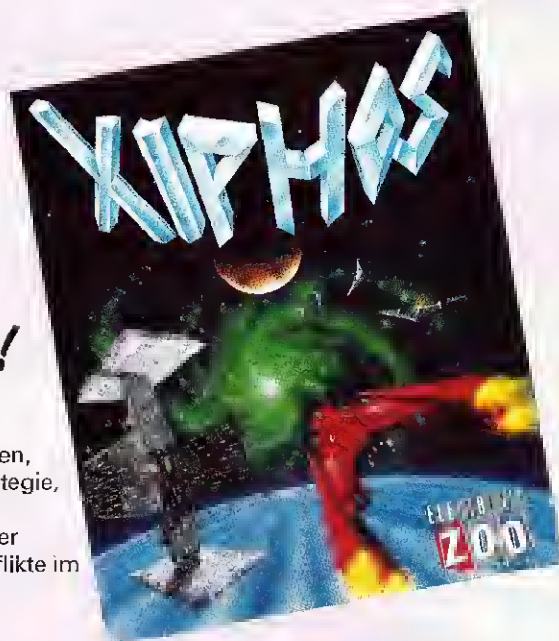




# ELECTRONIC ZOO

*bietet für jeden  
Geschmack etwas!*

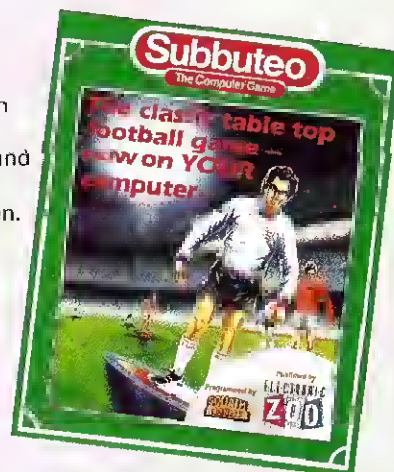
XIPHOS ist eine neue ausfallende Weltall-Odyssee mit 3D-Grafiken, die alle klassischen Elemente eines Computerspieles bietet (Strategie, Kampf-Sequenzen und Text-Adventure). Sechs eigenständige Universen mit ihren Raumschiffen und Stationen, die miteinander handeln oder sich gegenseitig bekämpfen. Xiphos zeigt die Konflikte im All so genau und präzise wie selten zuvor.  
(Amiga, ST und PC)



DARK SPYRE ist ein Echtzeit-Rollenspiel, in dem die Handlungen aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Sie übernehmen die Rolle eines Kriegers, der eine Nachforschung im Dark Spyre vollenden muß. Sie müssen harte Kämpfe bestehen, Fallen umgehen und von der Magie gebrauch machen, um erfolgreich durch die 50 Levels zu kommen.  
(PC und Amiga)



Das klassische Tisch-Fußball-Spiel ist nun endlich auch für Ihren Computer erhältlich. Sie können gemeinsam mit Freunden eine Liga aufstellen und die Veranstaltungen zeitlich festlegen, oder als Alternative alleine gegen den Computer antreten. Wählen Sie einer der drei Schwierigkeitsgrade, sowie die Kleidung und Farbe Ihres Teams.  
(Amiga, Atari-St, C64, PC)



Ganz aktuell von Electronic-Zoo ist das neuartige Action- Strategie-Spiel ECO-PHANTOM'S. Sie müssen die natürlichen Reichtümer des Planeten Erde, der von den fremdartigen Eindringlingen bedroht wird, retten. Führen Sie Ihr erobertes Raumschiff durch ein Komplex von Gräben und Furchen, bis Sie den richtigen Code finden, um die lebensgefährlichen Wurzeln des ECO-PHANTOM'S aufzuhalten.  
(Amiga, ST und PC)

**RUSHWARE**  
Online with the trend

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH  
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2  
Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CH) Thali AG



## BLICKPUNKT

# I'VE GOT YOU UNDER MY METAL

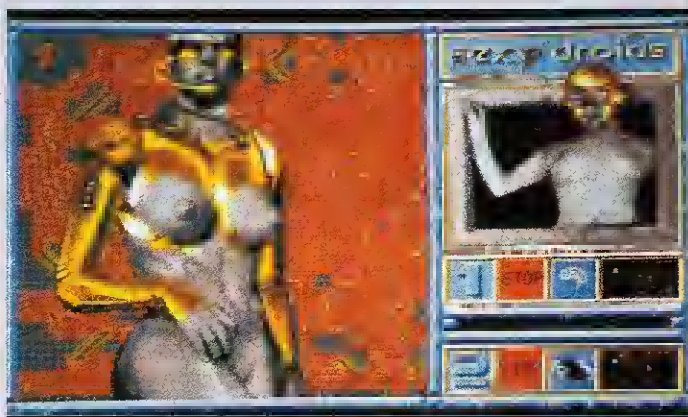
Kaltes Metall törrt „Liebhaber“ von Programmen, wie **SEXY DROIDS** -ehemals **Blue Angel 69** - wohl weniger an als geschickt verpackte warme, weiche Haut. Zu dieser Feststellung ist wohl auch der in Gütersloh ansässige Softwarehersteller **MAGIC BYTES** gekommen. Ob es nun richtig ist, ein altes Game als Neuheit zum Fullprice anzubieten, ist die andere Frage. Jedenfalls hat das Programm namentliche, grafische und geringfügige spielerische Änderungen erfahren. ...

„Neues Spiel - neues Glück“. Dies trifft also auf **SEXY DROIDS** nicht zu, wie ihr dem Vorspann ja schon entnehmen konntet. „Neues Spiel - neue Frauen“. Das ist an dieser Stelle vielleicht treffender zu bemerken. Der Hersteller setzt also einzig und allein auf die Fleischeslust des Spielers.

Meiner Meinung nach lohnt sich die Investition von 45 Märkern nicht für diejenigen, die schon in den Genuß des Vorgängers **Blue Angel 69** (wird zum gleichen Preis verkauft) kamen. Denn: So toll sind die neuen Mädels nun auch nicht. Da ist der stolze Besitzer des **Blue Angel 69** vielleicht mit vier Ausgaben des *Playboy* besser bedient.

Wer jedoch noch keines der beiden Games besitzt, bekommt mit **SEXY DROIDS** sicherlich ein schönes Strategiespielchen, das man immer wieder gern hervorkramt. Denn: Ich für meinen Teil

bevorzuge in dieser Hinsicht nun doch eher das männliche Geschlecht, kann mich aber trotz dieses, für mich kleinen Mankos, mit Begeisterung Stunden an diesem Game aufhalten.



Die namentliche sowie die grafische Änderung dürften wohl nun klar sein. Im spielerischen Teil sieht es demnächst wie folgt aus: Die einzusammelnden Zahlen haben teilweise neue Wertigkeiten erhalten. Die „Fünf“ beispielsweise, ist nun eine Art Joker und zählt doppelt. Befindet sich ein und dasselbe Symbol dreimal im Spiel, so zählt bei Wahl dieses Steines der Wert ebenfalls dreifach. Man hat also einfach die Regeln von **Blue Angel 69** dahingehend geändert, daß der Spieler noch mehr knobeln muß, um schließlich zum Sieg zu gelangen. **SEXY DROIDS** wird voraussichtlich Mitte April erscheinen. ■

**SANDRA ALTER**



## THE HUNT FOR RED OCTOBER

System: C-64/128, empf. VK.Preis: ca. 50 Mark (Disk), Hersteller: Grandslam Entertainment, Muster von: Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel

Moment, Moment ... hatten wir das nicht schon mal? Dunkel steigt die Erinnerung an ein Spiel gleichen Namens ins Bewußtsein. Doch handelt es sich bei **THE HUNT FOR RED OCTOBER** nicht um eine Konvertierung, sondern **GRANDSLAM** hat sich einfach noch einmal des bekannten Titels bedient.

Die Story ist aber auch hier an den Film „Jagd auf Roter Oktober“ angelehnt, nur daß

## Auf Tauchstation

wir es hier nicht mit einer U-Boot-Simulation, sondern mit einem Action-Game zu tun haben. So sind die Möglichkeiten der Spielentwicklung hier auch darauf begrenzt, das nächste Level zu erreichen - oder eben nicht! Im ersten Level muß Jack Ryan, der hier so etwas wie den Helden darstellt, aus einem Helikopter auf ein Schiff abgeseilt werden. Erschwert wird dieses Unterfangen durch die widrigen Wetterverhältnisse. Ist dem Spieler das Abseilen im tobenen Sturm dann mehr oder weniger erfolgreich gelungen - mehr, wenn der Held keinen, weniger, wenn er Schaden davonträgt -, so gelangt man auch schon in den zweiten Level. Hier geht es darum, feindliche U-Boote, Torpedos, Minen und so weiter zu vernichten, respek-

tive ihnen auszuweichen. Da das Ganze in einer Art „Unterwasserhöhle“ stattfindet, muß man auch noch darauf achten, weder die Decke noch den Boden zu berühren. Im dritten Level ist ein Rendezvousmanöver mit einem Mini-U-Boot und der „Roten Oktober“ durchzuführen, bevor man im vierten Level eine größere Seeschlacht zu überstehen hat. Wenn man dann auch noch den fünften Level geschafft hat, ist das Game durchgespielt.

Die Grafik ist ganz okay, aber nicht von der Art, daß sie Begeisterungstürme verursachen würde. Gleiches gilt für den Sound. Wenn aber ein Spiel unter dem exakt gleichen Namen firmiert wie ein schon länger existentes, muß es sich dem Vergleich mit der namensglei-

chen Konkurrenz stellen. Dem Vergleich hält es allerdings nicht stand.

So haben wir es also mit einem Action-Game zu tun, das nicht unbedingt U-Boot-Atmosphäre verströmt, denn das gleiche Gameplay ist dem eifrigen Computerspieler schon aus einigen anderen Games bekannt, mit dem einzigen Unterschied, daß man einen Hubschrauber durch ein Labyrinth bewegen muß.

Bei einem Preis von 50 Mark hätte ich eigentlich etwas mehr erwartet. Dieses Game kann man nur Fans des Films empfehlen, die alles sammeln, was auch nur im entferntesten damit zu tun hat. ■ Dirk Fuchser

Grafik .....	8
Sound .....	8
Spielverlauf .....	7
Motivation .....	7
Preis/Leistung .....	7





# Jaysoft



## LEMMINGS

Das absolut gute  
Denkspiel

Amiga ..... 58.90

## LINKS

Der langerwartete  
Nachfolger von 'Lea-  
derboard Golf'.

MS-DOS ... 86.90

## MOONBASE

Starkes Strategie-  
spiel über eine Mond-  
basis

MS-DOS ... 98.90

## METAL MASTERS

\*/\*\*

Atari ST .... 61.90

Amiga ..... 61.90

MS-DOS .... 61.90

## ATP

Flugsimulator einer  
Boing 737 und  
anderer "ziviler" Flug-  
zeuge

MS-DOS ... 109.00

## WARLORDS

MS-DOS ... 64.90

## AMIGA

Badlands \* ..... 57.90

B.A.T. \*\* ..... 73.90

Bane of Cosmic

Forge ..... 98.90

Car Vup \*\* ..... 58.90

Chase HQ 2 \*/\*\* ..... 58.90

Ghenghis Khan \*/\*\* 86.90

Line of Fire \* ..... 59.90

Mig 29 \*\* ..... 86.90

Nam \*/\*\* ..... 72.00

Nine Lives \* ..... 46.90

Obitus ..... 74.90

Ninja Remix ..... 58.90

Turrican II \*/\*\* ..... 59.90

Romance of the Three

Kingdoms ..... 109.00

Total Recall \*\* ..... 58.90

Rings of Med. 2 \*/\*\* 69.90

Pyramax ..... 46.90

M.U.D.S. \*\* ..... 64.90

Ultimate Ride \*\* ... 58.90

## MS-DOS

4D Sports Driving .. 73.90

B.A.T. \*/\*\* ..... 79.90

Bane of Cos. Forge 98.90

Billy the Kid \*\* .... 74.90

Blue Max ..... 86.90

Covert Action \*\* ... 99.00

Elite Gold \* ..... 83.90

Elvira \*\* ..... 99.00

Exterminator \*/\*\* .. 64.90

Flight IV Designer\*\* 99.00

Gem'X \* ..... 39.90

Ghengis Khan \*/\*\* .. 86.90

Kings Bounty ..... 74.90

Red Baron ..... 95.90

Reederei \*\* ..... 56.90

Shanghai 2 ..... 77.90

Lord of the Rings \*\* 86.90

Monkey Island

(VGA-Version) \*\* .. 89.90

Wing Commander

Mission Disk ..... 38.90

**Über 1100 Musikvideos und 350 Spielfilme zur  
Auswahl! Interessiert? - Fordern Sie heute noch un-  
verbindlich unsere kostenlose Videopreislste an!**

## ATARI ST

Badlands \* ..... 57.90

B.A.T. \*\* ..... 86.90

Chase HQ 2 \*/\*\* ..... 58.90

Ghengis Khan \*/\*\* .. 86.90

Line of Fire \* ..... 59.90

Mig 29 \*\* ..... 86.90

Nine Lives \* ..... 46.90

Ninja Remix ..... 58.90

Turrican II \*/\*\* ..... 59.90

Total Recall \*\* ..... 58.90

Rings of Med. 2 \*/\*\* 64.90

M.U.D.S. \*\* ..... 64.90

Nitro ..... 58.90

Ultimate Ride \*\* ... 58.90

## GAMEBOY

Batman ..... 56.90

Bomber Boy ..... 61.90

Boulderdash \*\* ... 56.90

Castlevania \*\* ... 56.90

Chase HQ ..... 61.90

Double Dragon 2 \*\* 56.90

Dr. Mario (dt.) .... 49.00

Final Fantasy Legend

(amerik) ..... 75.00

Gremlins 2 \*\* ..... 56.90

Klax \*\* ..... 61.90

Motocross ..... 56.90

Nemesis \*\* ..... 56.90

Puzznic \*\* ..... 56.90

## LIFE & DEATH II

Im zweiten Teil geht's  
um Gehirnochirurgie

MS-DOS ... 69.90

## SPEEDBALL 2 \*\*

Die stark verbesserte  
Version mit Mana-  
gerfunktionen

Atari ST .... 68.90

Amiga ..... 68.90

## ON THE ROAD \*\*

Atari ST .... 64.90

Amiga ..... 64.90

## WORLD CHAMP. SOCCER

Atari ST .... 64.90

Amiga ..... 64.90

## SHANGHAI

Die beste Konsolen-  
umsetzung bisher

Lynx ..... 68.00

\*\*\*

**Fortsetzung  
folgt**

\*\*\*

## KÖLN 41

Gottesweg 157

Tel. 02 21 / 44 30 56

## KÖLN 1

Mathiasstr. 24-26

Tel. 02 21 / 23 95 26

## BONN

Münsterstr. 18

Tel. 02 28 / 65 97 26

## DÜSSELDORF 1

Pempelforter Str. 47

Tel. 02 11 / 36 44 45

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Mit Sternchen (\*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet (\*\* = deutsche Anleitung). Wir halten ständig EINIGE TAUSEND PROGRAMME für Sie vorrätig und können Ihnen darum meist schon am gleichen Tag das gewünschte Programm zusenden. Bestellannahme rund um die Uhr. Wir liefern per Nachnahme, Eilpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Unsere **BLITZVERSAND** erreichen Sie unter

**02 21 - 44 30 56**

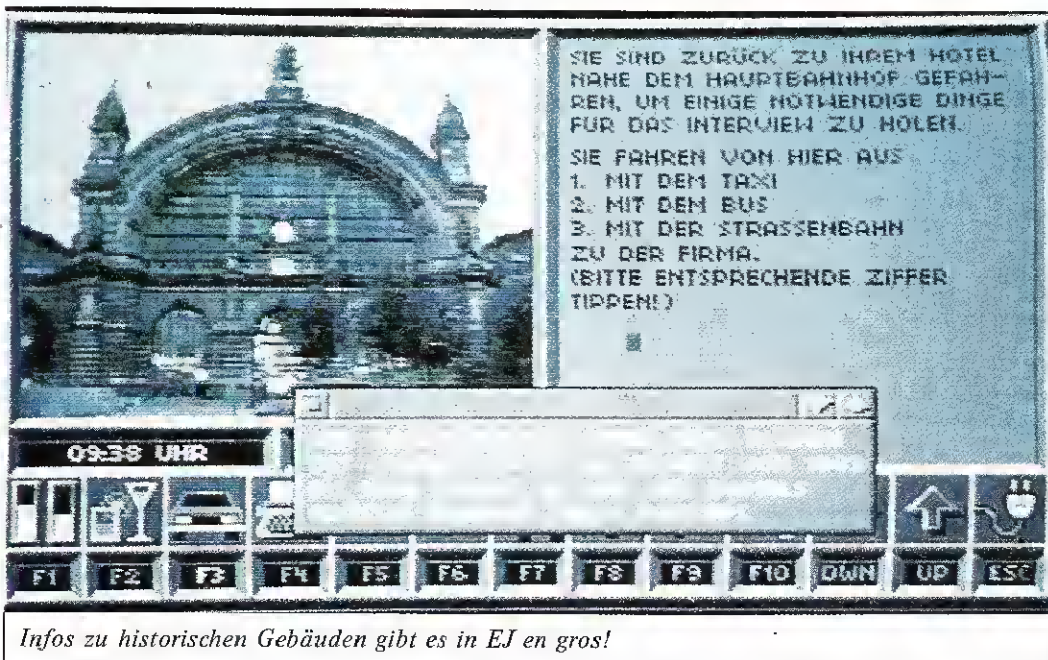
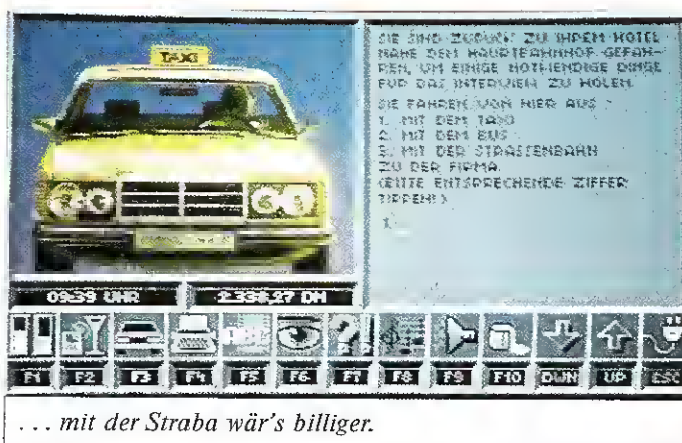
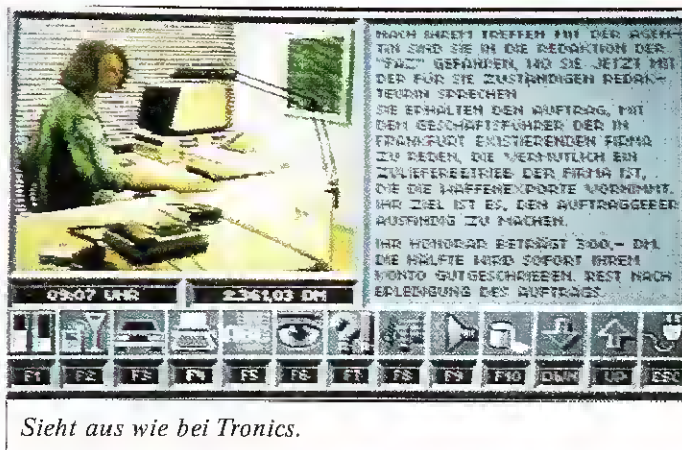


# BLICKPUNKT

## Die Presse und der BND

Jetzt ist es endlich raus! Der Bundesnachrichtendienst hat seine Leute überall. Selbst die Presse wurde nicht verschont. Der Held des MAGIC-BYTES-Adventures EUROPEAN JOURNEYS arbeitet offiziell als freier Journalist und undercover als Agent des deutschen Geheimdienstes, sozusagen auf zweite Steuerkarte.

Wie der Titel schon verrät, ist Europa das Einsatzgebiet unseres Meisterspions und Schreiberlings. Im Grunde genommen, geht es in diesem Game darum, soviel wie possible in Europa herumzu-reisen und ein Maximum an Kohle zu verdienen, was den Player entsprechend in die High-Score-Liste bringt. Die bunt bedruckten Scheine werden aber (wie immer) nur gegen entsprechende Leistungen vergeben. Diese Leistungen umfassen Reportagen für diverse Tageszeitungen und natürlich Aufträge des BND. Während man den Presseheinis ruhig eine Ab-



sage erteilen kann, wenn deren Auftrag zu ätzend ist, besteht diese Möglichkeit beim BND nicht. Die Jungs lassen nicht mit sich spaßen - austreten kann man aus diesem Verein nur als Leiche.

Um von einem Ort zum anderen zu gelangen, stehen verschiedene Transportmittel zur Verfügung (Taxi, Straba, Flieger etc.), die frei gewählt werden dürfen, wobei immer der Zeit- mit dem Kostenfaktor im Widerstreit steht.

Grafisch präsentiert sich EJ recht gut. Ein klarer Aufbau der diversen Fenster, eine übersichtliche Bedienleiste und gute Grafiken (zum größten Teil digitalisiert) sprechen für sich. Die Musik ist ebenfalls nicht von Pape.

Die Entscheidungen im Spiel sind vorgegeben, d.h. dem Player werden mehrere Handlungsmöglichkeiten präsentiert, von denen er eine wählen muß. Das wird Adventure-Puristen wohl eher abschrecken, laut Hersteller bringt aber gerade dies einen immer neuen Spielverlauf, je nachdem, welche Vorgehensweise gewählt wird. Selbst wenn im nächsten Spiel die gleiche Wahl getroffen wird, soll das Game anders verlaufen (bedingt durch die Höhe der Finanzmittel, der verstrichenen Zeit und last but not least durch einen Zufallsgenerator). Nun ja, wie sich die Sache spielt, wird ein Test der Vollversion zeigen, die demnächst erscheinen dürfte. European Journeys hat übrigens noch einen Zwillingbruder namens AMERICAN JOURNEYS. Hier bereist ein Oldie-Autohändler Reporter die USA.

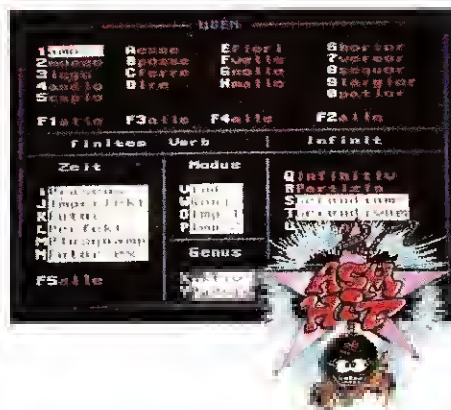
**CRUISER**





# Wäret Ihr gestorben worden ...

**Wie? Was'n das für'n Deutsch? Und was ist das überhaupt für'n sinnfreier Satz, he? Daß es für derlei grammatikalische Hackstückelein eigentlich nur eine und wirklich nur eine Erklärung geben kann, liegt auf der Hand: Latein. Eine dieser wörtlichen und damit völlig überflüssigen Übersetzungen lateinischer Tempora-Odysseen ..., au weia.**



hen zu können, dann ist man der Lösung schon sehr nahe. Näher wäret Ihr allerdings, hättet Ihr einen fähigen Kopierer zu Hand, der Tabelle für Tabelle so verkleinert, daß das Spicken endlich wieder richtig Freude macht. Soweit die Komplettlösung.

Wer sich noch ein wenig mehr zutraut und auf diese eher mechanische 'Lern'-Methode verzichten möchte, kann sein Wissen um die Geheimnisse lateinischer Grammatik trainieren, per Computer beispielsweise ...

Da haben wir sie wieder, unsere drei Probleme: Vokabeln, Grammatik und die (selten vorhandene) Lust, sich mit dem Zeug auseinanderzusetzen. Ja, und da es auf der ganzen Welt nicht allzuviel Grausameres gibt als Krankheit, Krieg und (lateinische) Krammatik, gibt es allerhand Bestrebungen, diese Ks möglichst galant zu umgehen. Im letzteren Fall gibt es eine Komplettlösung und eine Lösungshilfe.

Zunächst die Komplettlösung: Jeder Lateiner kommt schon recht früh in den

Genuß, eine Begleitgrammatik in Buchform sein eigen zu nennen. Im Anhang findet man dort nicht selten die wichtigsten Grundbausteine der Grammatik, anhand eindeutiger Beispiele tabellarisch verdeutlicht. Meist sind das nicht mehr als zehn Seiten. Wenn man nun sein Taschenmesser von der Notwendigkeit überzeugen kann, diese Seiten fein säuberlich zu entfernen, um sie in späteren Klausuren oder sogenannten Lern-erfolgskontrollen als hilfreichen und informativen Sonderbonus zu Rate zie-



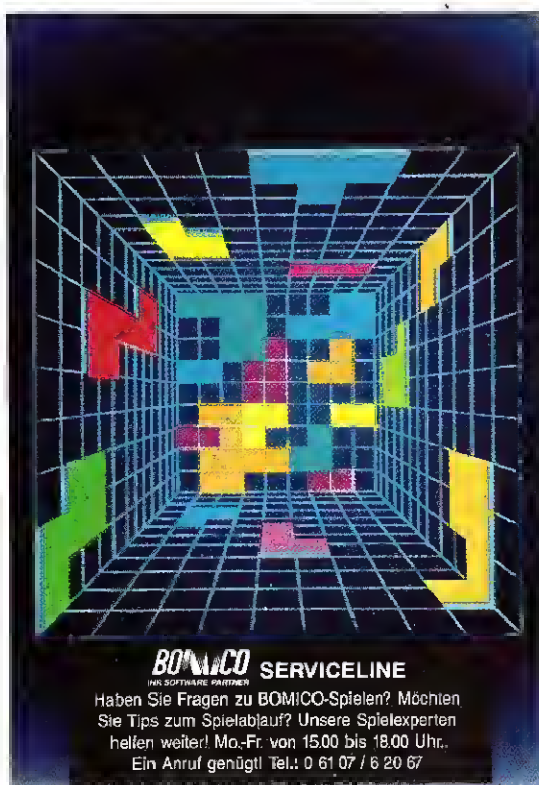
## LATEIN ZEITENTRAINER

**System:** IBM XT/AT/PS-2 und Komp. (bei mind. 256kB und DOS 3.0) mit 3.5"- oder 5.25"-Laufwerk, **empf. VK-Preis:** 99,95 DM, **Hersteller:** Ingenio EDV Software, Österreich, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

INFOGRAMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION :

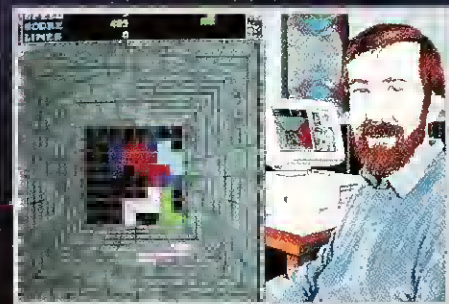
# Welltris

Maîtrise,  
pathway of  
silence,  
profondeur  
irréelle,  
supervision,  
absolute  
skyline,  
contrôle,  
anticipation,  
miroir immobile,  
équation,  
horizon,  
opalescence,



abstraction,  
magic square,  
multiple  
surfaces,  
colours, miroir  
du vide,  
unreal abyss,  
espace,  
lightness,  
reflection,  
purity,  
transparence  
minérale,  
étoiles...

« Die Farben meistern,  
den Raum beherrschen »



Nach dem internationalen Superhit TETRIS schließen Sie sich in WELLTRIS Alexej Pajitnov, dem großen sowjetischen Mathematiker, an, und nehmen Sie seine neue Herausforderung an: steuern Sie die fallenden Bausteine, und beherrschen Sie den Raum.

- ▲ 3 LEVELS: ANFÄNGER, FORTGESCHRITTENER, EXPERTE
- ▲ 3D-PERSPEKTIVE
- ▲ VERSCHIEDENE GESCHWINDIGKEITEN
- ▲ SCORESYSTEM MIT SPEICHERUNG DER 10 BESTEN
- ▲ EIN SPIEL - 100% GLASTNOST!

Für AMIGA, PC & Kompatible, und für ATARI ST-STE, AMSTRAD CPC

© 1989 DOKA - All rights reserved  
Licensed to Bullat-Proof Software





Zugegeben, es gibt nicht sehr viele Sprachen, die dem Beugen von Verben einen so unsympathischen Charakter verleihen, wie Latein. Aber Ihr müßt Euch ja gerade so'ne Sprache auswählen. Aufgrund seiner relativ ergonomischen Anpassung an die Lerngewohnheiten von Schülern ist der LATEIN-ZEITENTRAINER schon einer der wert- und sinnvollerer seiner Art.

Auf anschauliche Weise vermittelt das österreichische Softwarehaus INGENIO hier anhand gängiger Musterverben alle Konjugationen infinitiver lateinischer Verbformen. Ihr könnt selbst entscheiden, ob Ihr 'nur' gezielt üben möchtet, oder ob Ihr Euch vom Computer Fragen stellen lassen wollt - aktive Abfrage quasi. Ja, und was den netten Begriff 'Consecutio Temporum' anbelangt, findet Ihr im Zeitentrainer eine eigens für diese Lektion vorgesehene, gleichnamige Option. Hier geht's dann um die zeitliche Abfolge finiter Verben in Haupt- und Nebensätzen, ums Eingemachte in Form von angewandtem Know-how.

Lobenswert auch die Tatsache, daß der Computer jeden Fehler (und davon kann man gerade im Lateinischen 'ne Menge machen) sofort anzeigt. Ein parallel zum Test mitlaufendes Fehlerprotokoll gibt Aufschluß darüber, wieviel Ihr schon geübt habt, aber auch, wo Eure Schwächen liegen. Wer möchte, kann sich solche Protokolle, aber auch alle Übungen und Prüfungen, jederzeit ausdrucken lassen. Ferner sind alle Optionen ausschließlich menügesteuert, so daß Schwierigkeiten bei der Bedienung von vornherein ausgeschlossen werden können.

Sehen wir uns oben Versprochenes nun in der Praxis an, sieht das folgendermaßen aus: Wähle aus dem Hauptmenü des Zeitentrainers eine Option und lege die gewünschten Parameter fest! Tun wir mal völlig bescheiden und begnügen uns zunächst mit dem einfachen Üben. Der Screen bietet über ein gut gegliedertes Auswahlmenü Musterverben, Tempora, Modi und Genera an. Vor jedem Wort befindet sich entweder Zahl oder Buchstabe, über welchen man nun seine persönlichen Lernparameter anwählen kann. Steht Euch der Sinn nach ganzen Taten, spricht natürlich nichts dagegen, wenn Ihr Euch gleich ganze Lerngruppen aufbürdet, beispielsweise alle Zeiten, Aktiv und Passiv, alle Modi oder ganze Verbgruppen, die zumeist aus vier oder fünf Verben bestehen. Für diesen Eifer sind die zur Verfügung stehenden F-Tasten (=alle) unter jeder Gruppe angegeben.

Weniger eifrig soll's dann bei unserem Test zugehen. Daher begnüge ich mich auch mit nur einem Wort ( *amo* ), welches konjugiert schon für die erwartete Verwirrung sorgen wird. Dafür wähle ich alle Tempora (F5), beide Fälle (X,Y) sowie die Modi Indikativ (V), Konjunktiv (W), Imperativ 1 (O), Imperativ 2 (P), Gerundium (S) und Gerundivum (T).

Mit 'Enter' gelange ich in die letzten vier Auswahlmenüs. Da hätten wir zunächst die Person (1. Person Singular bis 3. Person Plural). Hier könnt Ihr Euch - wie in unserem Exempel - alle, aber auch nur ein oder zwei spezifische herausgreifen. Die zweite Frage bezieht sich auf die Sprachausgabe (Latein-Deutsch/ Deutsch-Latein), gefolgt von der Druckeroption und schließlich der Anfrage, ob auf eventuell existierende Mehrfachbedeutungen hingewiesen werden soll, oder nicht. Unsere Testphase wird in der Latein-Deutsch-Version mit allen vorhandenen Angaben auf Mehrfachbedeutungen geführt. Das, was hier wie eine Endlos-Prozedur aussieht, dauert de facto nicht länger als etwa fünf Minuten.

So weit, so gut. Kehren wir nun - gezwungenermaßen - zurück zu unserem Test-Musterverb: *amare* - lieben. Es soll ja schon vorgekommen sein, daß ich, du, er/sie/es, wir, ihr und sie lieben. Ihr erinnert Euch an die Eselsbrücke o-s-t-mustis-nt? Das ist Präsens Indikativ Aktiv, und zudem noch ein recht angenehmer Zeitvertreib. Also: *amo, amas, amat, ...* Nicht weniger schlecht wäre die Tatsache, wenn man - sorry, wenn ich, du, er/sie/es, wir, ihr und sie auch mal geliebt werden. Präsens Indikativ Passiv und immernoch o.k., oder? Im Klartext: *amor, amaris, amatur, amamur, amamini und amantur*.

### »Ingenios Zeitentrainer, die beste Lösungshilfe nach dem Spicker«

Auch die Imperfekt-Konjugationen unseres Lieblings-Verbs sind sowohl in Aktiv-als auch in Passiv-Form noch vorstellbar: Während man nach *bam-bas-bat-bamus-batis-bant* in naher Vergangenheit liebte, wurde man nach *bar-baris-batur-bamur-bamini-bantur* eher geliebt. Auch die Indikativ-Formen des Perfekts und Plusquamperfekts reichen dem allgemeinen Hörverständnis eines Durchschnittsmenschen noch zur Freude, denn *amavisti* (du hast geliebt), *amatus es* (du bist geliebt worden), *amaveras* (du hattest geliebt) oder *amatus eras* (du warst geliebt worden) spiegeln

selbst ohne Kontext noch den beabsichtigten Sachverhalt wider.

Was jedoch die Grenzen unserer linguistischen Vorstellungskraft antastet, wären in unserem Musterbeispiel Formen wie Futur Indikativ, Aktiv und Passiv: *amabo* - ich werde lieben, oder gar *amabor* - ich werde geliebt werden. Was 'ne Vorhersage, und wer will das wissen. Noch viel ungebräuchlicher werden Formen wie Präsens, Imperfekt und Perfekt, jeweils Konjunktiv, Aktiv und Passiv ...

Was ich mit all dem zum Ausdruck bringen möchte, ist meine Begeisterung für diesen Zeitentrainer. So spielend selbiger beim Konjugieren solch' und anderer Musterverben zu handhaben ist, so klar und unverständlich sind auch wichtige Hinweise, wie eben bei bestehender Gefahr, daß mit wörtlicher Übersetzung ein derart sinnfreier Kontext zustandekommt. In diesen Fällen konjugiert der Trainer das Verb zwar brav herunter, ersetzt aber eine mögliche wörtliche Übersetzung sinnvollerweise gegen einen hilfreichen Fingerzeig.

Methodische Sicherheit verleiht zudem der zuverlässige Hinweis auf eventuelle Mehrfachbedeutungen eines gebeugten Verbs. Ein Beispiel: Perfekt Konjunktiv Aktiv: *amaveris*. Übersetzung: wörtlich nicht sinnvoll, kann nur im Kontext übersetzt werden. Mehrfachbedeutung: 2. Person Sg., Futur ex Indikativ Aktiv. Übersetzung: Du wirst geliebt haben.

Gleiches beim Gerundium: *amare*. Übersetzung: das Lieben. Mehrfachbedeutung: Infinitiv Präsens Aktiv. Übersetzung: lieben, zu lieben.

Sehr zufriedenstellend ist auch der Prüf-Modus. Das Auswahlmenü ist mit dem der Übungslektion identisch, im Anschluß daran könnt Ihr zwischen den Prüf-Varianten Verbform-Bestimmung, Bestimmung-Verbform oder der gemischten Variante wählen, fernerhin verfügt der Zeitentrainer über eine Einsteiger- und eine Fortgeschrittenen-Stufe. Beide Stufen sind in sich nochmals in drei Schwierigkeitsgrade untergliedert, Stufe I, II und III. Am Ende einer jeden Prüfsequenz oder bei Abbruch erscheint ad hoc eine aufschlußreiche Leistungsbeurteilung in prozentualer Einordnung.

Matthias Siegl

Positiv .....	Handling, Komplexität
Negativ: .....	-
Lerneffekt .....	11
Preis/Leistung .....	11





# Computer Shop und Gamesworld München / Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

## SEGA MEGA DRIVE

Konsole Pal od. RGB + 1 Spiel	349.-
Sega Games Sonderangebote ab	49.-
Adapter deutsch/japan	49.-
Arcade Power Stick	109.-
Aero Blasters	99.-
Ambition of Caesar	119.-
Arrow Flash	99.-
Atomic Robokid	109.-
Batman	99.-
Battle Squadron	119.-
Budokan	109.-
Burning Force	99.-
Competition Pro Sega 16 Bit	59.-
Darius II	139.-
Dynamite Duke	99.-
E-Swat	79.-
Elemental Master	99.-
Fire Shark	99.-
Granada	99.-
Heavy Unit	109.-
Hell Fire	99.-
I love Mickey Mouse	99.-
John Madden Football	109.-
Klax	99.-
Lakers vs Celtics	109.-
Magical Hat	99.-
Phantasie Star II (engl)	109.-
Phelios	99.-
Popolous	109.-
Strider	99.-
Super Shinobi	79.-
Thungerforce III	99.-
Zany Golf	109.-

## SEGA GAME GEAR 299.-

Dragon Crystal	69.-
Super Monaco GP	69.-
Wonderboy	69.-

## GAMEBOY

Game Boy incl. Tetris dt.	139.-
Light Boy	79.-
Tragetasche (Hard Case)	49.-
Baloon Kid dt.	49.-
Burai Fighter Deluxe dt.	49.-
Golf dt.	49.-
Kwirk dt.	49.-
Qix dt.	49.-
Pinball: Revenge of the Gator dt.	49.-
Solar Striker dt.	49.-
Spiderman dt.	49.-
Super Mario Land	49.-
Tennis dt.	49.-
Wizard and Warriors dt.	49.-

## ATARI LYNX

Grundgerät	269.-
Blue Lightning	59.-
California Games	59.-
Chips Challenge	59.-
Electrocop	59.-
Gates of Zendocon	59.-

Gauntlet III	79.-
Klax	79.-
Slime World	79.-
Pacman	79.-
Paperboy	79.-
Roadblaster	79.-
Robosquash	79.-
Xenophobe	79.-
Zalor Mercenary	79.-

## C 64 Disk

Bards Tale III	59.-
Battle of Napoleon	69.-
Buck Rogers	69.-
Champions of Krynn	75.-
Dragon Wars	49.-
Dragonstrike	69.-
Gunship	49.-
Int. 3D Tennis	49.-
Microprose Soccer	49.-
Panzerstrike	69.-
Pirates	49.-
Puzznic	49.-
Rick Dangerous II	49.-
Rings of Medusa	49.-
Sim City	59.-
Soccer Mania	49.-
Turrican	39.-
Ultima V	69.-

## IBM

Bards Tale III	89.-
Centurion Def. of Rome	79.-
Elvira	119.-
Flight IV dt.	159.-
Flight of the Intruder	109.-
Hard Nova	89.-
Imperium	89.-
Ishido	89.-
Jones in the last Lane	89.-
Larry III kompl. dt.	109.-
Lightspeed	109.-
Loom dt.	89.-
Lords of the Rings	109.-
Midwinter	79.-
Mig 29 Fulcrum	109.-
Might and Magic II	99.-
Quest for Glory II	99.-
PGA Golf Tour	109.-
Ports of Call	79.-
Railroad Tycoon	99.-
Red Baron	99.-
Silent Service II	109.-
Space Quest III kompl. dt.	99.-
Space Quest IV	129.-
Transworld	89.-
Team Yankee	99.-
Test Drive III	89.-
Their finest Hour	89.-
The Secret of Monkey Island dt.	89.-
Ultima VI	99.-
Wing Commander	99.-
Wing Commander Missions	49.-

Wolfpack	109.-
Zeldard	69.-
ADLIB Sound Card	279.-
Soundblaster	379.-

## AMIGA

Ram auf 1 MB inkl. Uhr	119.-
A-10 Tank Killer	99.-
Buck Rogers	79.-
Cadaver	79.-
Captive	69.-
Chaos strikes back	79.-
Curse of the Azure Bonds	89.-
Dragon Wars	79.-
Elvira	89.-
F 16 Mission Disk II	59.-
F 19 Stealth Fighter	89.-
Great Courts 2	79.-
Harpoon	89.-
Indianapolis 500	79.-
Invest	79.-
Ishido	75.-
Larry III	109.-
Legend of Fairghail	89.-
Lemmings	69.-
M1 Tank Platoon	89.-
Midwinter	89.-
Mig 29 Fulcrum	109.-
Might and Magic II	89.-
On the Road	79.-
Pirates	79.-
Pool of Radiance	75.-
Sim City	89.-
Speedball II	79.-
Team Yankee	89.-
Their finest Hour	89.-
Trans World	79.-
Turrican	59.-
Ultima V	89.-
Unreal	109.-
Wild West World	109.-
Wings	89.-
Wolfpack	89.-

## Ankündigungen März

Monkey Island	Amiga
Dungeon Master	IBM
Betrayal	Amiga/IBM
Weitere Spiele und Neuheiten für C-64, Amiga, ST, IBM, Gameboy, Lynx, PC-Engine, SEGA Mega Drive, Game Gear und SNK Neo Geo auf Anfrage.	

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel.: 0 89 / 5 02 24 46, Fax: 0 89 / 5 02 67 67

Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel.: 09 11 / 20 30 28

NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU

Versandzentrale Drygalskiallee 31, 8000 München 71, Tel.: 0 89 / 78 60 44, Fax: 0 89 / 78 60 45

**0 89 / 78 60 44**





## SPiRiT OF EXCA- LIBUR

**System:** PC (EGA mind. 256 KB; VGA, Tandy & MCGA mind. 640 KB; Adlib, MT-32, Covox, CMS) (getestet), Amiga (getestet), Atari ST, Apple II GS, Apple Macintosh, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Virgin Mastertronic, England, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel; Rushware, 4044 Kaarst 2.



Die Geschichte von SPiRiT OF EXCALIBUR setzt da ein, wo so viele Geschichten anfangen: nämlich vor langer, langer Zeit. In unserem Fall hat das Ganze sogar einen sehr authentischen Charakter, ist das Geschehen doch im England des Jahres 539 angesiedelt. Ganz klar, daß in dieser Zeit noch keine Demokratie und kein Premier-

## Alles auf einmal

minister existiert, sondern vielmehr wackere Ritter für den Hochadel kämpfen, um Machtpositionen im zersplitterten Königreich zu erweitern.

Der Spieler übernimmt dabei zunächst die Rolle des Lords Constantine, des legitimen Thronfolgers des soeben getöteten König Arthurs. Constantine muß eine Fülle von Problemen bewältigen, wobei die Thronbesteigung noch das kleinste Übel ist, eine kleine Episode im Kampf um England. Dementsprechend ist das Spiel in insgesamt fünf Episoden, sprich: Abenteuer, unterteilt, die nacheinander absolviert werden müssen. In Episode eins muß Lord Constantine von York aus nach Camelot ziehen, um die Krone in Empfang zu nehmen. In Episode zwei fallen die Schotten und Sachsen über England her, die Episoden drei und vier beschäftigen sich mit magischen Kämpfen, die für Chaos sorgen und Rätsel bergen, und bei Episode fünf versucht ein Verräter, mit Dämonen den Thron zu erobern.

Diese Bandbreite an mytischen Rätseln, blutigen Schlachten und strategischen Schachzügen macht deutlich, daß es gar nicht so einfach ist, Spirit of Excalibur einem bestimmten Genre zuzuordnen. Für ein Rol-

lenspiel sprechen die vielen Charakterkriterien (Health, Faith, Magic) mit Punktwertung sowie die typische Zusammenstellung einer Party zwecks Rätsellösen. Für ein Adventure sprechen die besagten mystischen Rätsel, bei denen Personen befragt, Informationen gesammelt und Gegenstände geschickt benutzt werden müssen. Schließlich und endlich könnte das Ganze auch ein Strategiespiel sein, denn beim Kampf gegen die Sachsen und Schotten, gegen Verräter und auflauernde Banditen am Wegesrand müssen Verbündete gesucht, Truppen in Stellung gebracht und in einem Kampfmenü diverse Kampfaktiken miteinander abgewägt werden. Spirit of Excalibur ist somit ein ganz wilder Mix all dieser Spielarten und bietet in jeder Episode andere Anforderungen, die dem Spieler Abwechslung und einen gehörigen Motivationsschub bringen sollen.

Leider hat sich der Hersteller Virgin Mastertronic wohl ein bißchen mit diesem Konzept übernommen, denn das Spiel bietet zwar von allem etwas, aber von jedem zu wenig. So ist die Punktwertung für die Charaktere nur von geringer Bedeutung, zusätzliche Punkte gleichen zuweilen Geschenken und sind nicht auf gelungenes Spielen

zurückzuführen („Faith“- also Glaubenspunkte gibt es z.B. für einen mehrminütigen Aufenthalt in einer Kirche). Die Wanderung durchs mittelalterliche England birgt kaum Überraschungen, die Handlung verläuft einfach zu zielgenau und läßt den nächsten, richtigen Spielschritt leicht erkennen. Ärgerlich, wenn auch nicht relevant für die Handlung, sind die umständliche, anwenderfeindliche Menüführung und der einlullende, viel zu traurige Sound.

Die positiven Aspekte von Spirit of Excalibur sollen natürlich nicht verschwiegen werden! Die Grafik ist auf dem Amiga und natürlich beim PC mit VGA ein echter Genuß und bringt den Spieler echt auf den Trip in die Vergangenheit. Die einzelnen Episoden machen Spaß und sind tatsächlich motivierend, wenn auch für Puristen dieser Spielarten nicht geeignet. Wer jedoch als Anfänger mal was anderes als Ballerspiele zocken will, wird mit diesem klar strukturierten, übersichtlichen Adventure-Rollen-Strategiespiel durchaus vergnügliche Stunden erleben!

Michael Suck

PC/Amiga	
Grafik .....	10/10
Steuerung .....	6/6
Handlung .....	8/8
Atmosphäre .....	9/9
Preis/Leistung .....	8/8





SEGA  
SUPER  
TURBO

# YOUR TYRES YEARN FOR TURBO BURN!

SEI DER BESTE, SCHLAGE DEN REST ...  
... DER AUFREGENDSTE GRAND  
PRIX DER WELT



Erhältlich auf:  
CBM 64/128  
& Schneider/  
Amstrad  
Kassette &  
Disk.  
Spectrum  
Kassette,  
Amiga &  
Atari ST.

U.S. Gold Ltd, Units 2/3  
Holford Way, Holford,  
Birmingham, England  
B6 7AX.  
Tel: 021 625 3366.

U.S. GOLD®

SEGA  
© 1990, 1991 SEGA™. Alle Rechte vorbehalten.  
Sega™ ist eine Warenzeichen der  
Sega Enterprises Ltd.



# Hau den Lukas!

**Riesig wie ein Wolkenkratzer, massig wie ein Dinosaurier, kampfstark wie eine ganze Armee – das sind die METAL MASTERS. In diesem Game von INFOGRAMES steuert der Player einen mächtigen Stahlkolos in einem Zweikampf um den Meistertitel. Die mit fiesesten Instrumenten bewaffneten Maschinen treten in einer Mischung aus Boxkampf und Waffenduell gegeneinander an.**



**METAL  
MASTERS**

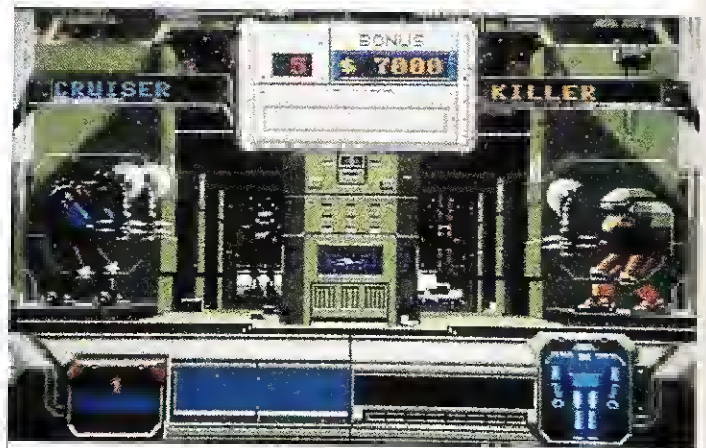
**System:** Atari ST (tested), Amiga, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Ein Roboter kann in mehrere Grundeinheiten zerlegt werden: Die Hauptunit, das Beinpaar und zwei Waffenarme. Die Hauptunit, in der auch der Pilot Platz nimmt, enthält den Zentralcomputer und einen mehr oder weniger starken Laser. Es gibt sie, genau wie das Beinpaar, in vier unterschiedlich starken Panzerungen. Die Waffenarme werden in reichlicher Auswahl und mit diversen Waffen angeboten.

Mit solch einem stählernen Roboter ziehe ich in die Arena, um mich im Zweikampf zu messen und die Nummer 1 zu werden. Der Weg dorthin ist allerdings alles andere als einfach, denn die Gegner sind kampferfahren und gut ausgerüstet. Im ersten von zehn Levels muß ich mit dem Robotergrundmodell vorlieb nehmen, denn für eine bessere Ausrüstung muß erst einmal Geld verdient werden, und das geht nur mittels Kampf. Die Battle geht über fünf Minuten und kann wahlweise via F5 auf zehn Zeiteinheiten verlängert werden. Genau wie beim Boxen wird der Sie-

ger nach Punkten oder nach k.o. ermittelt. Jeder Treffer bringt Punkte, die in harten Dollars ausbezahlt werden. Außerdem winkt dem Sieger eine Sonderprämie.

Mein erster Gegner besitzt die gleiche Bewaffnung wie ich, nämlich einen Fist Laser und einen Punch Missile (beides recht lasche Schlagfauste mit Schußvorrichtung). Sofort nachdem mich der Fahrstuhl in die Battle-Zone gebracht hat, gebe ich einen ersten Laserschuß ab und mache einen Ausfallschritt zur Seite, denn der Gegner schläft nicht und läßt im gleichen Moment eine Missile los. Mein Laserschuß trifft ihn voll in den Brustpanzer, was augenblicklich in der Schadensleiste am unteren Bildschirmrand angezeigt wird (für jede der vier Grundeinheiten, aus denen ein Metal Master besteht, findet sich eine Schadensanzeige, die sich bei jedem Treffer ein Stück rot einfärbt. Ist das Icon komplett rot, fällt das entsprechende Teil aus. Bei der Hauptunit bedeutet das die Zerstörung des Robots). Nach kurzem Schußwechsel merke ich, daß die Robbis zu schwerfällig für schnelle Ausweichmanöver sind (liegt wohl an den billigen Beinpaaren). Also ran an den Feind und den Nahkampf gesucht. Hier können die Waffen nicht eingesetzt werden, da helfen nur gut platzierte Fausthiebe. Ich traktiere den anderen mit einer Serie von Kopf- und



*Mr. Killer sieht sehr uncool aus!*

Bauchschlägen, gehe im richtigen Moment in die Hocke und schlage von unten, was ihm schwer zusetzt. Nach fünf Minuten gehe ich mit leichtem Punktvorsprung als Sieger aus der ersten Runde hervor.

Jetzt geht's ab in den Supermarkt, um die gewonnenen Dollars in bessere Hardware einzutauschen. Die Schäden am eigenen Robot können mittels des Sell-Icons abgerufen werden. Wie sich herausstellt, ist die Hauptunit zu 70% tot. Es muß also eine neue ran. Von den vier zur Wahl stehenden, nehme ich die teuerste und beste für 25.000 Dollar. Auch das Beinpaar darf ruhig etwas kosten, 20.000 ist mir die Sache wert. Die Qualität (Power, Widerstandsfähigkeit, Hitzebeständigkeit, Waffenstärke) der gewünschten Einheit wird mittels Balkendiagramm angezeigt. Die beiden Waffenarme sind zwar noch gut erhalten, angesichts der geringen Durchschlagskraft verkaufe ich aber den Fist Laser. Der Verkauf ist leider ein Minusgeschäft, mit dem restlichen Kapital kann ich aber immerhin noch einen Cleaver Missile kaufen. Die Raketen dieses axtähnlichen Waffenarms haben eine enorme Power und auch das Beil ist nicht von Pappe.

Nach dem Deal geht es in die Werkstatt, wo der eigene Master zusammengesetzt wird. Hier sieht man auch den nächsten Gegner. Er

sieht furchterregend aus – mächtig groß und ohne Beine, nur von einem Antigravfeld gehalten. Er besitzt ebenfalls ein Hackebeil und einen Puncher. Nachdem mein Robbi installiert ist (wie alles andere auch, via Joystick), beginnt der nächste Kampf. Auch diesen Enemy hole ich mir im Nahkampf. Da er keine Beine besitzt, die bei den meisten Modellen eine Schwachstelle sind (bei deren Ausfall wird der Robbi manövrierunfähig und kann in Ruhe zersägt werden), konzentriere ich mich erneut auf die Hauptunit. Nach hartem Gefecht gehe ich mit hohen Schäden als Sieger aus dem Kampf hervor... and the winner is: Cruiser!

Metal Masters ist wirklich mal wieder ein spannendes und interessantes Kampfspiel. Die Möglichkeit, den eigenen Roboter aus einer großen Auswahl von Grundeinheiten zusammenzusetzen, gibt der Sache einen hohen Variantenreichtum und läßt die richtige Experimentierfreude aufkommen. Durch die unterschiedliche Bewaffnung der Gegner müssen die eigenen Waffen schon sorgfältig ausgesucht werden, um im Kampf zu bestehen. Und an Waffenauswahl mangelt es nun wirklich nicht. Außer den recht bescheidenen Fist Lasern bzw. Missiles finden sich so geniale und durchschlagskräftige Dinge wie der axtähnliche









## 4 x SPORT



### STREET SPORTS

**System:** C-64, empf. VK-Preis: ca. 50 Mark, **Hersteller:** Epyx, USA, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Endlos-Ballsport werdet Ihr im Pack der neuen Compilation von Epyx vorfinden. STREET SPORTS enthält: American Football, Basketball, Baseball und Fußball. Die auf drei Disketten befindlichen Games haben alle den gleichen Aufbau. Der Spieler kann zwischen verschiedenen Plätzen wählen und auch seine jeweiligen Mitspieler ganz individuell aussuchen.

Die Grafik der Games ist durchweg sehr schön gelungen. Die Steuerung funktioniert auch, was will man mehr?

Allerdings muß man sagen, daß die Spieler sich etwas langsam bewegen, meiner Meinung nach kann man dies aber großzügig übersehen, denn ganz so arg ist es nun auch wieder nicht. Bei allen vier Games besteht die

Möglichkeit, allein gegen den Compi oder aber mit zwei Leuten zu spielen. Die C-64-Sportfans unter Euch werden sicherlich Ihre Freude an diesem Viererpack haben, denn auch das Preis-/Leistungsverhältnis ist akzeptabel.

Sandra Alter

Gesamtnote ..... 8

# FULL BLAST LOHNT SICH!



### FULL BLAST

**System:** PC (EGA, CGA, Hercules, 512 K), Amiga (beide getestet), empf. VK-Preis: ca. 100 Mark, **Hersteller:** UBI SOFT, Frankreich, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

mulation CARRIER COMMAND. Hier gilt es per Luftwaffe und Bodentruppen diverse Eiländer zu erobern. Das Game bietet viele Möglichkeiten und hat eine gute ausgefüllte 3D-Vektorgrafik zu bieten.

Nicht in der Luft und nicht zu Land, sondern in unheimlichen unterirdischen Gängen spielt sich die Story von RICK DANGEROUS ab; ein Jump'n'Run, das mit viel Einfallsreichtum gestaltet wurde. Es besitzt schöne Grafiken und läßt sich hervorragend steuern. Mit Rick seid Ihr vor keiner Überraschung sicher!

Überrascht werdet Ihr sicherlich auch von P47 sein. Das Game beeindruckt ebenfalls mit Grafik, spricht: schöne Farbverläufe, sauberes Scrolling und Ideenreichtum in der Gestaltung. P47 ist ein überdurchschnittlich gutes Ballerspiel.

Mit „durchschnittlich“ könnte man nun die drei noch verbleibenden Spiele bezeichnen. 'Ne heiße Kiste heil ins Ziel zu bringen – diese Aufgabe hat der Spieler bei FERRARI FORMULA I. Grafisch ist diese Rennsimulation recht gut gelungen, technisch hätte man einiges besser machen können. Trotzdem hat man in diesem

hochkarätigen Gefährt 'ne Menge Spaß!

Nun bleiben noch CHICAGO 90 und HIGHWAY PATROL. Bei beiden Games geht der Spieler auf Verbrecherjagd. Bei Chicago 90 kann der Spieler jedoch auch wahlweise in die Rolle des Gejagten schlüpfen. Wie der Name schon sagt, spielt dieses Game in Chicago-City. Hier wird mit mehrmals geteiltem Bildschirm und Radaren gearbeitet. Highway Patrol dagegen gleicht eher einer Rennsimulation.

Sandra Alter

Gesamtnote ..... 9

# »RUSH« JA – ABER NICHT »GOLD«



### GOLDRUSH

**System:** Amiga, empf. VK-Preis: ca. 50 Mark, **Hersteller:** Magic Bytes, 4830 Gütersloh, **Muster von:** Hersteller.

Viel Spiel für wenig Kohle bekommt Ihr, wenn Ihr Euch die neue Compilation GOLDRUSH von MAGIC BYTES zulegen! Von den zehn im Pack enthaltenen Games sind allerdings nur fünf „brauchbar“. Aber immerhin! Fünf Mark pro Diskette – das bezahlen „unanständige Leu-

te“ auch beim Raubkopierer.

Kommen wir aber nun zum ersten der zehn Games: SPINWORLD. Dies ist ein sehr mäßiges Ballerspiel und nicht weiter erwähnenswert. Das zweite in der Zehnerreihe ist wirklich brauchbar: POWERSTYX. 15 verschiedene Bilder, die man abschnittsweise durch Ziehen von Linien „erobern“ muß.

Ein Uralt-Spielprinzip – aber super! Eine Breakout-Variante, nämlich. Crystal Hammer, wäre das nächste. Die Maussteuerung funktioniert exakt, viele Extras – ebenso durchaus eines der Spiele, mit denen Ihr garantiert Spaß haben werdet.

In kältere Regionen wird Euch ESKIMO GAMES; entführen. Hier muß man diverse Wettbewerbe bestehen. Beispielsweise Gäste mit Eisbechern bedienen oder einen Iglu vervollständigen. Alle diese Wettbewerbe sind auf Schnellig- und Geschicklichkeit ausgelegt. Fazit: Witzige schöne Grafiken – brauchbar. Strategie und Reaktion erwarten dann CLEVER & SMART von Euch. Aber, wie das oft so ist, Comicfiguren allein machen noch kein Spiel. In einem Wort: Uninteressant!

Mit dem gleichen Begriff kann man auch die Games LITTLE DRAGON (Karate),

SKYBLASTER (Luftkampfsimulation) und TRIPLE X (Pac-Man-Abart) umschreiben. Dementgegen stehen jedoch noch VIMPIRE'S EMPIRE und FINAL MISSION. Das erste ist ein Jump'n'Run, bei dem Vampire gejagt werden müssen – hübsches Programm! Das zweite wird auf der Verpackung mit „Labyrinth des Irrsinns“ beschrieben. Das ist 'n bißchen sehr übertrieben, denn grafisch hat das Game so gut wie nichts zu bieten. Trotzdem läßt es sich gut spielen und macht auch Spaß.

Sandra Alter

Gesamtnote ..... 8





# Schnaarch



**JUDGE  
DREDD**

**System:** Amiga, empf. VK-  
**Preis:** ca. 75 Mark, **Herstel-**  
**ler:** Virgin Games, Lon-  
don, England, **Muster von:**  
Hersteller.

Die in England weit verbreitete Comicfigur JUDGE DREDD treibt nun auch in Computergefilten ihr Unwesen, hat VIRGIN GAMES doch ein gleichnamiges Actionspiel für den AMIGA auf die Beine gestellt. Logisch, daß Judge Dredd in diesem Game wieder einmal für Recht und Ordnung zu sorgen hat, indem er nämlich ein völlig heruntergekommenes Städtchen des 21. Jahrhunderts vom Bösen befreit.

Im Klartext bedeutet dies nichts anderes als sechs mehr oder minder abwechslungsreiche Levels, vollgepackt mit einer Vielzahl an Schergen und sonstigem Gesecks. Zu allem Übel gilt es ferner noch, eine Reihe von Bömbis in den labyrinthartig angelegten Stages zu entschärfen. Trotz zahlreicher Finessen, welche die Macher

von Judge Dredd in ihr Spiel implementiert haben, erwartet Euch aber nur spielerische Einöde. Zum einen wiederholt sich der Spielablauf quasi ständig, zum anderen läßt das Spieltempo stark zu wünschen übrig.

Ähnlich enttäuschend sieht's im technischen Bereich aus, wobei insbesondere die billig in Szene gesetzte Grafik zu nennen wäre. Von Detailreichtum, geschweige denn von Farbenvielfalt kann bei Judge Dredd jedenfalls keine Rede sein. Des weiteren kommen Aufmachung und Animation der Sprites sowie das Ruckeling einer mittleren Katastrophe gleich. Einen weiteren „Paukenschlag“ setzt Virgin mit einer recht verkorkten Musikuntermalung, bestehend aus spärlichen Sounds sowie lächerlichen FX. Fazit: Judge Dredd mag mit Sicherheit seine Qualitäten besitzen, zu einem empfehlenswerten Actiongame reicht es aber beileibe nicht. ■

*Torsten Blum*

Grafik .....	7
Sound .....	6
Spielablauf .....	6
Motivation .....	5
Preis/Leistung .....	5



Trepp auf, trepp ab - der Richter ist auch Henker

## Wir verkaufen Software - nicht Verpackungen!

AMIGA \* AMIGA \* AMIGA

### MEGAMIGHTY INTRO DESIGNER

Dieses Tool ermöglicht es Ihnen, eigene IFF-Grafiken, Sprites, Zeichensätze und Musiken zu einem tollen Vorspann zu kombinieren. Ob Sie nun einen Sternenhimmel, Musik-Equalizer oder Farbraster hinzufügen möchten oder alles auf einmal haben wollen, bleibt Ihnen überlassen.

Zum Lieferumfang gehört die Programm-Diskette und eine Sounddisk mit 11 Musikstücken und ein umfangreiches Handbuch in deutscher Sprache.

Bestell-Nr.: MID

**34,90 DM**

### CREATE A SHAPE V2.0

Wollten Sie schon immer professionell Animationen und Grafiken erstellen, um diese in eigene Programme einzubinden? Dann ist CAS das richtige Werkzeug für Sie!

Leichte Bedienung - umfangreiche Zeichen- und Animationsfunktionen, Echtzeitleupe, Einbindung in eigene Programme (Quellcode in diversen Programmiersprachen im Lieferumfang enthalten) - Handbuch in deutscher Sprache.

Bestell-Nr.: CAS

**69,90 DM**

C64/128 \* C64/128 \* C64/128

### TIME COMPOSER

Beim TC handelt es sich um einen Musikeditor, der die wichtigsten Elemente bekannter Musikeditoren in einem Programm vereinigt. Gerade dem Anfänger wird durch detaillierte Beispiele und durchdachte Menue-Steuerung der Einstieg in die C64-Musikwelt leicht gemacht.

Bestell-Nr.: TC

**19,90 DM**

Public Domain \* Public Domain

213 PD-Disketten für den C64/128 und 45 PD-Disketten für den Amiga aus eigener Zusammenstellung warten darauf, von Ihnen kennengelernt zu werden. Für den Amiga sind noch ca. 5.000 PD-Disketten aus anderen Serien lieferbar. C64-PD ab 4,00 DM, Amiga-PD ab 4,50 DM je Disk.

### Liste anfordern! \* Liste anfordern!

Bestellen Sie noch heute gegen eine Schutzgebühr von 3,00 DM in Briefmarken eine Liste mit unserem Komplettangebot für Ihren C64/128! Die Schutzgebühr für eine Amiga-Liste beträgt 1,50 DM in Briefmarken. Portokosten sind jeweils inbegriffen.

Versandkosten Inland: Vorkasse 3,50 DM, Nachnahme 5,50 DM. Versandkosten Ausland: Vorkasse 5,50 DM

**Digital  
Marketing**

Software Werbung Drucke

Dieter Mückter

Krefelder Str. 16

D-5142 Hückelhoven 2

☎ (0 24 35)

**20 86, 12 95, 4 28**



# Blaue Augen, dicke Nasen, heiße Ohren



## WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER

**System:** Atari ST (getestet), Amiga, IBM PC, empf. **VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Krisalis Software/Goliath Games, England, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Was den Kickern recht, ist den Boxern billig. Mit anderen Worten: Wenn das Heer der Fußball-Manager-Programme inzwischen bereits nach Dutzenden zählt, dann sollen auch die Faustkämpfer nicht zu kurz kommen. So oder ähnlich muß wohl KRISALIS gedacht haben, als es die Rechte an seinem neuen Spiel WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER erwarb; die Programmierarbeit zu dieser Manager-Simulation leistete GOLIATH GAMES, unter Kennern mit seinem *Track Suit Manager* zu einigem Ansehen gekommen.

Wie der Titel und nicht zuletzt meine einleitenden Worte bereits erahnen lassen, geht es bei WCBM also darum, eine Boxstaffel zu Ruhm und Ehren zu führen. Hierzu können zunächst ein oder mehrere Fighter ausgewählt und auf ihre bevorstehenden Aufgaben vorbereitet werden. Zu diesem Zweck stehen ein Masseur und ein Trainer zur Verfügung, die man über den Zustand der Boxer befragen beziehungsweise mit ihrer „beruflichen Weiterbildung“ beauftragen kann.

Die eigentliche Manager-tätigkeit wird aber vom Büro aus vorgenommen. Wichtigstes Interieur hier sind das Telefon, ein Notizblock, ein Kalender und die Sekretärin.

(Angesichts der zur Zeit auch in der ASM tobenden Diskussion um die Darstellung der Frau in den Medien beeile ich mich, obigen Satz zu präzisieren: „Interieur“ sind Telefon, Block und Kalender; bei der Sekretärin hingegen handelt es sich – selbstverständlich – um eine Mitarbeiterin aus Fleisch und Blut. Anm. d. Verf.)

Aber weg vom sogenannten „schwachen Geschlecht“, widmen wir uns wieder den nackten Tatsachen, will hei-

beiden Spionen, mit Trainer Jim und mit den beiden Boxverbänden FWB und WCIB. Hierzu noch eine Anmerkung: Limpy und Wimpy kann man auf Achse schicken, um die nächsten Gegner beim Kampf zu beobachten; aus ihren Berichten kann man dann möglicherweise wichtige Informationen für die Vorbereitung auf den bevorstehenden Kampf beziehen.

Um Kämpfe zu arrangieren, muß man Kontakt mit

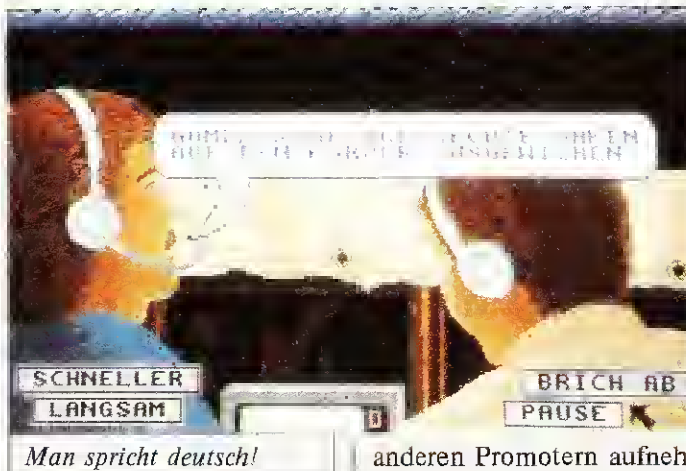
mit 20 bis maximal 30 Prozent Provision zufriedengeben.

Auf geht's zum Kampf. Die Kontrahenten werden vorgestellt, und dann beginnt die fröhliche Prügelei. Diese allerdings bekommt man nicht zu Gesicht; stattdessen fassen zwei Radio-kommentatoren die Highlights zusammen.

So gerät das Spiel zu einer alles in allem recht trockenen Angelegenheit, was aber eben für Manager-Programme typisch ist. Denn: Die Strategie steht bei Games dieser Art im Vordergrund, doch gerade sie – und das ist traurig – kommt bei WCBM ein wenig zu kurz. Insgesamt sind die Handlungsmöglichkeiten recht knapp bemessen, wenn man auch während der Rundenpausen noch Korrekturen an der taktischen Marschroute vornehmen kann. Dennoch: Die Gelegenheit zum Handeln bietet sich gar zu selten, die Abläufe wiederholen sich zu rasch, Langeweile ist die Folge. Die Grafiken sind von recht unterschiedlicher Qualität – ganz hübsch anzusehen hier, andererseits aber auch an vielen Stellen beinahe dilettantisch gezeichnet.

Bleibt noch zu erwähnen, daß der gesamte On-Screen-Text in deutschen Lettern auf der Mattscheibe erscheint. Allerdings – oh Jammer! – läßt die Übersetzung arg zu wünschen übrig, so daß auch in dieser Beziehung Abstriche gemacht werden müssen. Insgesamt also ein Produkt mit Licht und Schatten, wobei die Waage eher gen Finsternis ausschlägt. ■

Bernd Zimmermann



Ben: den harten Burschen. Bevor diese aber zum Zuge kommen, müssen erst einmal Termine gemacht werden. Jetzt kommt das Telefon zum Einsatz; der heiße Draht schafft unverzüglich eine Verbindung mit verschiedenen Boxpromotern, mit Limpy und Wimpy, den

anderen Promotern aufnehmen. Hier wählt man einen geeignet erscheinenden Gegner aus (der in der Welt-rangliste nicht zu weit vor dem eigenen Fighter rangieren sollte), vereinbart einen Termin und einigt sich schließlich auf die Gewinnausschüttung. Zu Beginn muß man noch kleine Brötchen backen und sollte sich



Grafik .....	6
Sound .....	7
Spielaufbau .....	7
Motivation .....	6
Preis/Leistung .....	6







sten Details. Ich nenne hier nur die Schatten-Effekte (Schmalz!). Allerdings sind die Karren (Player eins fährt 'nen roten, der andere einen grünen) in einer „Schräglage“, so als ob der Four Wheel Drive 'nen Knacks weggekriegt hat (Schmalz!). Trotz Achsenbruch fährt das Ding wie eine Eins, falls man das Glück hat, eine Gerade zu erwischen. Sobald es in die Kurven geht, versagt die Stick-Steuerung, die mehr als nur ungenau ist. Sie ist ungenügend!

Wir gurken also bei gespaltenem Bildschirm so vor uns

scheidenden Sprung über die drei Rampen konzentrieren. Meist aber verhindert das Anbandeln und die Steuerung, daß wir den richtigen Schmackes bekommen. Rutschen wir nur drüber, fällt die „Super-Karre“ zu Boden – und Beng, blätzt unsere Kummipereifte Kasberkiste auseinander...

Gerade eben höre ich, daß sich – unverschämterweise – Sandra in die Sache eingemischt hat. Tatsächlich (was für ein Massel!) sprang sie mit der grünen Kiste über alle drei Rampen (unglaublich!). Nun, dies alles bringt uns le-

IM BLICKPUNKT

## Schikanen schon von Anfang an

**Hoppala! Was ist denn den Programmierern von GREMLIN da rausgerutscht? „Only Gremlin can do this“, so lautet die neue Unterzeile, die die alte „Always ahead of their Time“ ersetzt hat. Hoffentlich kein schlechtes Omen! Das, was man sich bei SUPER CARS II geleistet hat, ist schlichtweg eine Frechheit. Genauer hierzu nach dem Break (I'm right back after the Messages).**

hin, handeln immer wieder an das Ambiente und ruinieren nicht nur die Umwelt, sondern auch die Karosse unseres Ruckel-Cars. Das Geschehen verfolgen wir aus der Kolibri-Perspektive.

Da dies ein Rennspiel sein soll, nehmen wir, wenn auch nur mühsam, die Verfolgung der „Silberpfeile“ auf. Fünf Runden gilt es zunächst zu überstehen. Hierbei achten wir schon gar nicht mehr auf die derzeitige Position im Rennen, da wir mehr die „Damage“-Anzeige im Auge haben und uns auf den ent-

diglich zu der bekannten Feststellung: Ausnahmen bestätigen die Regel!

SUPER CARS II soll nach Angahen des Herstellers noch mehr Features in der Endversion besitzen als der Vorgänger. Noch mehr Schikanen, noch mehr Waffen, noch mehr Mehr... Warten wir also ab, was wir noch zu sehen bekommen. Tatsache aber bleibt, daß der erste Eindruck meist der richtige ist: Gute Effekte, miese Steuerung. Macht's gut!

**MANFRED KLEIMANN**



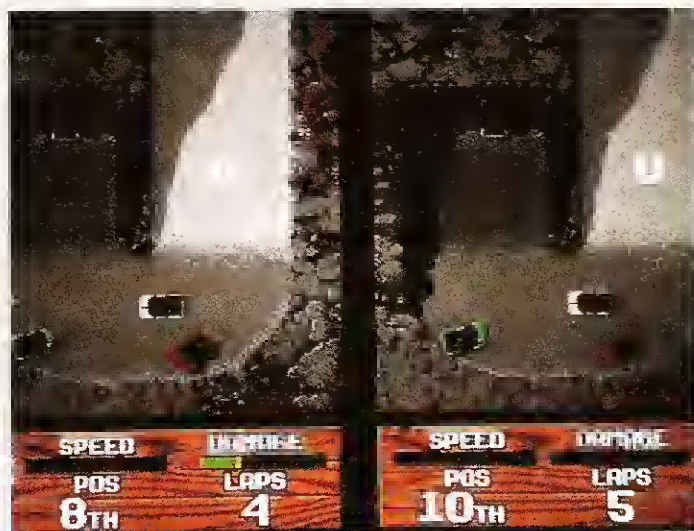
**SUPER CARS II**

**System:** Amiga (angeschaut), ST, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** Gremlin, England, **Erscheinungsmonat:** April '91.

Schon seit mehreren Stunden halten Klaus, Otti und ich die „Mahnwache“. Keiner außer uns soll das Geheimnis der Steuerungs- und Fahrtechnik von SUPER CARS

II herauskommen. Wird auch keiner schaffen. GREMLIN GRAPHICS hat es doch tatsächlich fertiggebracht, den Nachfolger der *Super Cars* grafisch noch um einiges zu verbessern, aber gleichzeitig eine Steuerung über den Stick zu liefern, die echt unmöglich ist. Verhunzt nennt man das wohl. Ohwohl, und das muß ich hier betonen, obwohl nur das Teilprogramm vorliegt. Dennoch – ich glaube kaum, daß sich was in puncto Lenkverhalten ändern wird...

SUPER CARS II besticht, wie erwähnt, durch eine ausgezeichnete Hintergrund-Grafik – wieder mit den fein-





# Dreh' und fummel, bis es knackt



## REVELATION!

**System:** Amiga (angeschaut), ST, PC, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, **Hersteller:** Krisalis, London, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Schlösser öffnet man mit einem Schlüssel. Einige „Verschlußsachen“ werden mit einem Zahlenschloß versehen. Dafür benötigt man die richtige Kombination. Angenommen, das betreffende Objekt, welches einiges an dollen Wertsachen enthält, gehört Deinem Nächsten, so muß man zwangsläufig – gleichsam illegal – ein wenig drehen, fummeln und „kombinieren“, um den gewünschten Erfolg zu erzielen. Weiter angenommen, es gäbe ein Game, das sich mit dieser komplizierten Materie befaßt, so kribbelt es fast jedem in den Griffeln, die Probleme zu lösen und die Klunker mitgehen zu lassen.

Nun, es gibt ein solches Spiel. REVELATION! heißt es und stammt aus dem Londoner Hause KRISALIS. Es handelt sich um ein Kniffel-Game, bei dem man gegen die Zeit und Police Officers arbeitet. Insgesamt 88 Level warten auf den geübten Fingerkünstler, der zudem noch strategisches Geschick und sein Hirn mitbringen muß.

Nachdem mein Informant aus alten Zeitungs-Tagen keinen adäquaten „Profi“ besorgen konnte, setzte ich mich selbst vor den Schirm, um den Mechanismus mit Logik zu bewegen.

Level 1 bereitet noch keine großen Schwierigkeiten, ist nur für Idioten angefertigt, damit man leicht ins Match kommt. Beachten sollte man aber auch hier schon einige Features, die uns Panzerknackern helfen (Locks oder Stop-Zeichen) oder ins Kitchen wandern lassen (Alarmauslöser).

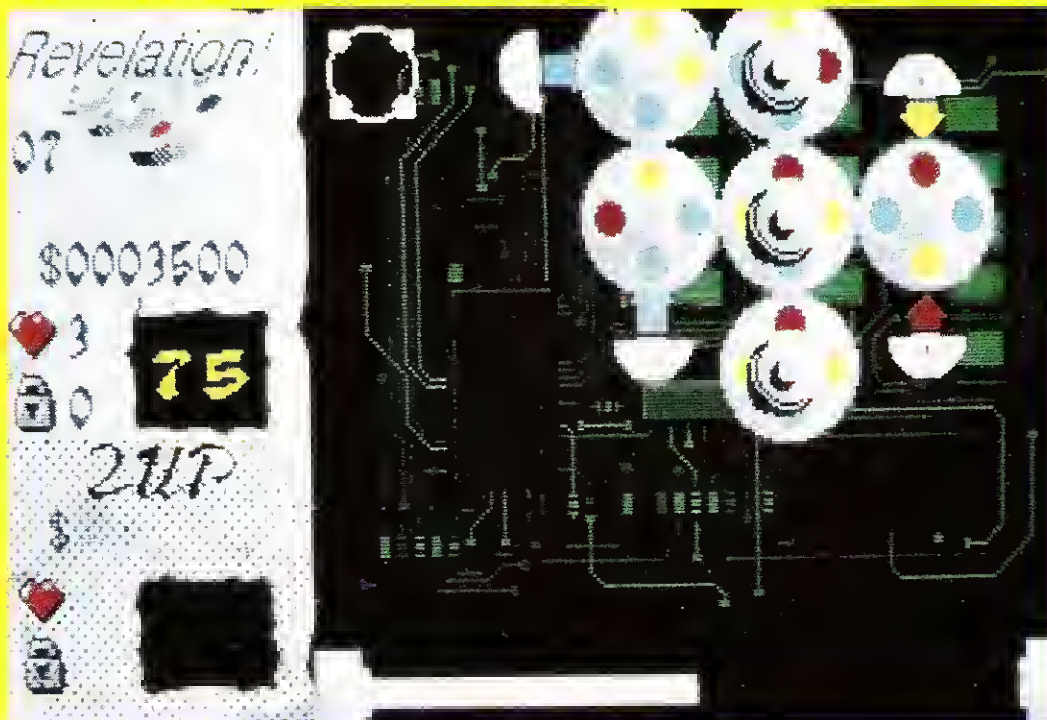
Gesteuert wird das Ganze mit dem Stick. Wir führen ein Pfeile-Kreuz über das entsprechende Rädchen

(„Dial“), pressen Feuer, um es zu grabtschen und drehen es nach Belieben und Unbehagen. Wichtig ist es nun, eine Farbenkombination zu erfummeln (gleiche Farben bewirken einen „Drehmoment“) und eine Kettenreaktion auszulösen. Paßt alles wunderbar zusammen, öffnet sich der Safe, und wir schauen auf neun niedliche Bankschließfächer, die wir per Pfeile-Kreuz anklicken und somit öffnen können. Innerhalb von fünf Sekunden entscheiden wir uns für ein oder mehrere Boxen, die entweder gähnend leer oder lächelnd voll mit Gold, Klunkern oder Bonus-Leben sind.

Und genau dieses Verfahren wenden wir in den kommenden Leveln an. Nur: Es wird immer schwieriger (die Zeit ist meines Erachtens zu knapp bemessen), die Rätsel zu lösen. Manche Kettenreaktionen sind u.U. unerwünscht. Zu diesem Zweck verfügen wir über die angesprochenen „Locks“, von denen wir zu Beginn drei zur Verfügung haben. Diese kön-

nen nur auf den Feldern eingesetzt werden, die kein Rädchen tragen. Ihr merkt also bereits hier schon, daß das Hirn eingeschaltet bleiben muß. Die Fingertätigkeit ist weniger von Bedeutung.

Nach jeweils zehn Leveln (manche können mittels eines anderen Icons übersprungen werden) gibt uns die Software ein Paßwort. Dies notieren wir uns, damit wir nicht wieder von vorn beginnen müssen. Wenn's also klasse läuft, halten wir am Ende ein Din-A-4-Blättchen mit sieben verschiedenen Parolen in der Hand. Die restlichen acht Spielrunden haben's dermaßen in sich, daß einem die Socken explodieren ... Leider ist es mir unmöglich, Euch einige Tips zu geben. Denn: Bisweilen löst man das Problem per Zufall. Und wenn man mal hart arbeiten muß, ist schweppes die Zeit abgelaufen. Natürlich konzentriert man sich auf die gemachten Fehler, so daß man in etwa weiß, wie man (erneut) vorgehen muß. Allerdings hat man dies bereits nach Beginn der folgenden Aufgabe schon wieder vergessen. Versuch einer Bilanz: REVELATION! ist ein erquickliches Gamelein für hartgesottene Denkspieler. Die Grafik ist nicht berauschend. Muß sie auch nicht sein. Worauf's ankommt, wißt Ihr ja. Man sollte noch anmerken, daß der coole Sound von Matt Furniss ausgezeichnet zu diesem KRISALIS-Produkt paßt, die Atmosphäre voll trifft und mir hervorragend gefallen hat. Und noch was: Es gibt einen Zwei-Spieler-Modus... ■ Manfred Kleimann



Grafik .....	5
Sound .....	11
Spielaufbau .....	8
Motivation .....	10
Preis/Leistung .....	9





# Wial

## Versand Service

### C64 Disketten

### PC/IBM

### ATARI/AMIGA

### ATARI/AMIGA

ATOMINO *	38,90	4 D SPORTS DRIVEN	69,90
BACK TO THE FUTURE 2 DT.	37,90	A-10 TANK KILLER	89,90
BAT DT.	54,90	AD LIB KARTE MIT COMPOSER	279,90
BIG BUSINESS DT.	29,95	ADV. TACTICAL FIGHTER 2 DT.	235,90
BORSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90	ADV. DESTROYER SIMULATOR	69,90
BUCK ROGERS	59,90	AIRCRAFT DESIGNER FS 4.0	75,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	38,90	AIRLINE TRANSPORT PILOT	85,90
CHALLENGERS COMPILATION	54,90	ANDRETTI *	69,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90	BANE OF COSMIC FORGE	89,90
CHASE HQ 2 DT. CARTIDGE	49,90	BARTS TALE 3	85,90
CHIPS CHALLENGE DT.	38,90	BATTLETECH 2	65,90
CREATURES	38,90	BIG BUSINESS DT.	59,90
CRIME TIME DT.	38,90	BLUE MAX	79,90
CROWN KOMPLETT DT. *	38,90	BUCK ROGERS	69,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90	CONQUEST OF CAMELOT	99,90
DAYS OF THUNDER	38,90	CONQUEROR	69,90
DICK TRACY DT.	37,90	COVERT ACTION DT.	89,90
DINOWARS DT.	29,90	CRASH COURSE DT.	69,90
DRAGON STRIKE	49,90	CRIMEWAVE DT.	74,90
DRAGON WARS	38,90	DAS BOOT	79,90
DRAGONS BREED DT.	38,90	EYE OF THE BEHOLDER	72,90
EDITION ONE	49,90	GEM X *	39,90
EMILYN HUGHES ARCADE *	37,90	GREAT COURT 2 DT. *	85,90
EPYX SPORTING GOLD *	45,90	HARD DRIVEN 2	69,90
ESWAT DT.	37,90	HARD NOVA DT.	69,90
EXILE *	37,90	INDIANA JONES 3 ADV DT	69,90
EXTERMINATOR	37,90	ISHIDO DT.	75,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90	KINGS QUEST 5	89,90
FULL BLAST COMPILATION	54,90	KNIGHTS OF THE SKY DT.	89,90
GOLDEN AXE	38,90	KLAX	59,90
GREMLINS 2 *	54,90	LARRY TRIPLE PACK ENGL.	54,90
GUNSHIP	47,90	LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL DT	85,90
HOLLYWOOD COLLECTION DT.	54,90	LEMMINGS DT. *	65,90
INVEST DT.	38,90	LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
KICK OFF 2 DT.	39,90	LIFE AND DEATH 2	69,90
KLAX	37,90	LIGHTSPEED DT.	89,90
LAST NINJA 3 DT. *	37,90	LINKS NUR VGA	79,90
LETTRIX DT.	38,90	LORD OF THE RINGS	65,90
LINE OF FIRE DT.	36,90	MIDWINTER DT.	79,90
LOOPZ	37,90	MIG 29 FULCRUM DT.	99,90
LODS OF DOOM DT.	45,90	M1 TANK PLATOON DT.	84,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT. *	38,90	MOONBASE	85,90
MANCHESTER UNITED	38,90	MUDS DT.	74,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90	MYSTICAL	79,90
MEAN STREETS DT.	39,90	NEO DIGIJOYSTICK ADAPTER DT.	49,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90	NIGHTSHIFT DT.	54,90
MIGHTY BOMB JACK *	37,90	OPERATION STEALTH DT.	72,90
N.A.R.C. DT.	49,90	PANZA KICK BOXING DT.	89,90
NAVY SEALS CARTRIDGE *	37,90	PG GLOBE 4.0 DT.	119,90
NIGHTBREED ACTION DT.	38,90	PENTHOUSE	85,90
NIGHTSHIFT DT. *	37,90	PGA TOUR GOLF DT.	54,90
NINJA REMIX	37,90	PINBALL MAGIC	79,90
NORTH AND SOUTH DT. *	36,90	POPULUS DT.	64,90
OUTIMPERIUM DT.	49,90	POPULUS DATA DISK DT.	39,90
PANG DT. CARTRIDGE *	47,90	PORTS OF CALL DT.	79,90
PIRATES	49,90	QUEST FOR GLORY 2	85,90
POOLS OF RADIANCE	56,90	RAILROAD TYCOON DT.	84,90
POWERSLIDE *	47,90	RED BARON	89,90
PUZZNIK	37,90	RICK DANGEROUS 2	65,90
RAINBOW ISLAND DT	37,90	RISE OF THE DRAGON	84,90
REEDERIE DT.	37,90	SAVAGE EMPIRE	79,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	38,90	SECOND WORLD	59,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90	SECRET OF MONKEY ISLAND ENGL.	59,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE *	49,90	SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	79,90
SECRET OF SILVERBLADES	59,90	SHANGHAI 2	85,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90	SILENT SERVICE 2 DT.	64,90
SILENT SERVICE	37,90	SIM CITY DT.	39,90
SKI OR DIE DT.	39,90	SIM CITY ARCHITECTURES 1 + 2 JE	39,90
SPIDERMAN DT.	37,90	SIM CITY TERRAIN EDITOR DT.	39,90
STARFLIGHT DT.	38,90	SIM EARTH DT. VERS.	89,90
STRIDER 2 DT.	37,90	SOUNDKARTE SOUNDBLASTER DT.	339,90
SUMMER CAMP	38,90	MIDI BOX ZU SOUNDBLASTER	99,90
SUPER OFF ROAD RACER	45,90	SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	89,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLE	45,90	SPACE QUEST 4 *	89,90
TEST DRIVE 2	25,90	SPEEDBALL 2 *	74,90
TEST DRIVE 2 MUSCLE CARS	25,90	STELLAR 7	85,90
TEST DRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE	25,90	STRATFO	75,90
TIE BREAK DT.	37,90	SUPREMACY *	79,90
T.O.K.I. DT. CARTRIDGE *	49,90	TEAM YANKEE DT.	79,90
TOTAL RECALL DT.	37,90	TEST DRIVE 3	59,90
TRANSWORLD DT.	45,90	THE POWER *	39,90
TURRICANE	37,90	THEIR FINEST HOUR	89,90
TURRICANE 2 DT. *	37,90	TIE BREAK DT.	85,90
TWINWORLD DT.	38,90	ULTIMA 6	72,90
ULTIMA 6	69,90	WARLORDS *	85,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT	37,90	WAYNE GRETZKY 2	75,90
WELLTRIS DT.	38,90	WELLTRIS DT.	64,90
WHEELS OF FIRE	49,90	WHALES	89,90
WORLD CHAMP. BOXING *	37,90	WINDOWS 3.0 INKL. MAUS	235,90
ZAK MC KRACKEN DT.	54,90	WING COMMANDER	72,90
		WING COMMANDER DATA DISK	39,90
		ZAK MC KRACKEN DT.	85,90
		ZELIARD	59,90

### SONDERPOSTEN C64 DISK

BARTS TALE 2	27,90
CAVEMAN UGHLYMPICS	27,90
CHUCK YEAGERS	19,90
COIN OP HITS	17,90
EPYX ACTION	17,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
FORGOTTEN WORLDS	11,90
SKATE OR DIE	19,90
SUMMER EDITION	12,90
SUPER WONDERBOY	17,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

### SONDERPOSTEN IBM

CALIFORNIA GAMES	19,90
SILENT SERVICE	29,90
SHARKEYS 3D POOL	29,90
SUMMER EDITION	19,90
WINTER EDITION	19,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AB SOFORT : HEUREKA LEARN SOFTWARE  
FÜR C64 DISK AMIGA UND PC  
LISTE ANFORDERN !

Irrtum vorbehalten

\* = BEI DRUCKLEGGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 5,50

Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 10 Versand

## WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13

8038 Gröbenzell

Telefon 08142/8273

08142/53912 und 08142/8274

688 ATTACK SUBMARINE DT.	65,90
A10 TANK KILLER 1 MB	84,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR	89,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2 DT.	85,90
ALCATRAZ DT. *	65,90
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB	89,90
BATTLECOMMAND DT.	65,90
BATTLESTORM	59,90
BETRAYAL DT. *	69,90
BIG BUSINESS DT.	54,90
BILLARD 3D *	65,90
BILLY BOULDER *	65,90
BILLY THE KID DT.	59,90
BLUE MAX 1 MB *	72,90
BUCK ROGERS 1 MB	72,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90
CADAVER DT.	65,90
CARVUP DT.	59,90
CHALLENGERS COMPILATION DT.	72,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1 MB DT.	69,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	59,90
CHIPS CHALLENGE	59,90
CHUCK YEAGERS 2 DT. *	65,90
CONQUEST OF CAMELOT 1 MB	65,90
CRIME WAVE DT.	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1 MB	69,90
DELUXE PAINT	119,90
DINOWARS DT.	54,90
DRAGON WARS DT.	65,90
DUNGEONMASTER DT. (1 MB)	85,00
ELVIRA DT. 1 MB	65,90
ELVIRA LÖSUNG DT.	13,90
ENCHANTED LAND	54,90
EPIC *	59,90
EXTERMINATOR DT.	59,90
F-16 COMBAT PILOT	61,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	67,00
F-16 MISSION DISK VOL. 1 DT.	64,90
F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90
F-16 STEALTH FIGHTER DT.	69,90
F29 RETALIATOR	64,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	75,90
FULL BLAST COMPILATION DT.	72,90
GEM X *	39,90
GOLDEN AXE DT.	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90
HARD DRIVEN 2	59,90
HARPOON DT. 1 MB	72,90
HORROR ZOMBIES	65,90
IMPERIUM DT.	85,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	85,90
INDIANAPOLIS 500 DT.	65,90
INVEST DT.	65,90
IT CAME FROM THE DESERT 1 MB DT.	87,90
JAMES POND DT.	65,90
JUPITERS MASTER DRIVE DT.	85,90
KICK OFF 2 DT.	59,90
KICK OFF 2 DATA DISK DT.	39,90
KLAX	49,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	65,90
LEMMINGS DT.	59,90
LETTRIX DT.	59,90
LOOM DT.	69,90
LOST PATROL DT.	59,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90
MANIAC MANSION DT.	69,90
MAUPITI ISLANDS DT.	65,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	49,90
MIDWINTER DT.	64,90
MIG 29 DT.	69,90
M.U.D.S. DT.	65,90
N.A.R.C. DT.	59,90
NAVY SEALS DT. *	65,90
NINE LIVES *	49,90
NINJA REMIX DT.	59,90
NITRO DT.	59,90
OBITUARY DT.	75,90
OOOPS UP DT.	59,90
OPERATION COMBAT	59,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90
OPERATION STEALTH LÖSUNG	11,90
PANG DT.	59,90
PANZA KICK BOXING DT.	89,90
PARADROID 90 DT.	59,90
PGA TOUR GOLF DT. *	65,90
PIRATES DT.	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90
PLOTTING DT.	49,90
POLICE QUEST 2 1 MB	89,90
POOL OF RADIANCE DT.	59,90
POPULUS DT.	64,90
POPULUS DATA DISK DT.	35,90
POWERMONGER DT.	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90
POWERPACK COMPILATION DT.	65,90
PUZZNIK DT.	59,90
SPYRAMAX *	54,90
ROBOCOP 2 DT.	59,90
SECRET OF MONKEY ISLAND DT.	78,90
SECOND WORLD DT.	54,90
SPEEDBALL 2	65,90
SPINZIZZY WORLDS DT.	59,90
SPIRIT OF EXCALIBUR	75,90
STARFLIGHT	59,90
SUPER OFF ROAD RACER DT	65,90
SUPER SKWEK	54,90
TEAM SUZUKI DT.	59,90
TEAM YANKEE DT.	69,90
THALION FIRST YEAR COMPIL.	59,90

## PREISHITS 16 BIT

ATARI/AMIGA	
1ST PERSONAL PINBALL	24,90
AFTERBURNER	24,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
AXELS MAGIC HAMMER	24,90
BARTS TALE 2	29,90
BATMAN THE CRUSADER	24,90
BLASTERBOTS	24,90
CONFLICT	17,90
CYCLES	24,90
DATASTORM	24,90
DOUBLE DRAGON	24,90
FANTASY WORLD DIZZY	24,90
FERRARI FORMULA 1	24,90
GAUNTLET 2	24,90
GOAL BASEBALL	19,90
GRAND PRIX CIRCUIT	29,90
HOUND OF SHADOW	24,90
IMPACT	17,90
IMPOSSIBLE MISSION 2	24,90
INTERCEPTOR	24,90
LITTLE NINJA 2	29,90
LITTLE COMPUTER PEOPLE	24,90
LOMBARD RAC RALLY	24,90
MIG 29 CODEMASTERS	24,90
MICROPROSE SOCCER	24,90
MOONWALKER	24,90
POWERDRIFT	24,90
QUARTZ	19,90
QUATTRO ARCADE COMP.	37,90
QUATTRO SPORTS COMP.	37,90
ROCK'N'ROLL	24,90
ROCKSTAR	17,90
R.V.F. HONDA	29,90
SIDEWINDER 2	17,90
THUNDERBLADE	24,90
SIM CITY DT. KURZANL.	39,90
SPHERICAL	19,90
STORMLORD	24,90
SUMMER OLYMPIAD	18,90
SUPER GRAND PRIX	24,90
SUPER HANG ON	24,90
THUNDERBLADE	24,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
XENON	24,90
WIZBALL	24,90
ZANY GOLF	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

## AMIGA ZUBEHÖR

4 PLAYER ADAPTER	24,90
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFU-DF 3	39,90
EXTERNER LAUFWERK 5,25"	209,90
EXTERNER LAUFWERK S-LINE 3,5"	169,90
GÖRNER LAUFWERK MOUSE INCL. PAD	59,90
INTERNER LAUFWERK A 500 3,5"	159,90
INTERNER LAUFWERK A 2000 3,5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	84,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATE	6,90
MOUSE SET	19,90
PARALLEL-PORT-ERWEITERUNG	179,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	89,90
X-COPY 2 incl. HARDWARE	59,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

AMIGA ZUBEHÖR & HARDWARELISTE ANFORDERN !

## LEERDISKETTEN

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

PREISE AB 250 STÜCK. ERFRAGEN !

Lösungshilfen zu SIERRA und

LUCAS FILM ADVENTURES

je 14,90





# Atmosphärische Störungen



**4D  
SPORTS  
DRIVING**

**System:** PC, 640 KByte (EGA, VGA), 512 KByte (CGA, Hercules), Soundkarten, empf. VK-Preis: ca. DM 90, **Hersteller:** Mindscape, West Sussex, England, **Muster von:** Rushware, 4044 Kaarst.

Der Motor jault, die Reifen quietschen. Mit schweißnassen Händen ziehe ich den Jaguar um die Kurve, gebe Gas – und lande im Grünen. Nur ruhig jetzt. Zurücksetzen, den Wagen vorsichtig wieder auf die Bahn gefahren und losspurten. Es hilft nichts. Das Rennen ist gelaufen. Hämmisch dreht mir Cherri Chassis eine Nase und sagt mir, was sie von meinen Fahrkünsten hält. Vielleicht sollte ich doch erst gegen Bernie Rubber, stadtbekannter Schleicher, antreten ...

Mit 4D SPORTS DRIVING für den PC legt MINDSCAPE, vom wenig begeisterten *Ultimate Race* und der langweiligen *Harley Davidson*-Fahrt in mittelmäßiger

Erinnerung, ein neues Rennspiel vor. Anstelle der Zweiräder malträtiert man einen von elf Renn-, Offroad- oder Straßenwagen. Von Manfreds geliebtem *Lancia Delta Integrale* über *Lamborghini Countach* bis hin zum *Indy-Porsche* von *March* reicht die Auswahl. Jedes Auto kann (fast) nach Belieben eingefärbt werden und wird im Auswahlmenü mit seinen Eigenschaften dargestellt. Wer nicht nur gegen die Uhr sprinten will, kann einen von sechs Konkurrenten aussuchen und ihm ein Fahrzeug nach Belieben verpassen. Am besten arbeitet Ihr Euch vom besagten Bernie zum „höllisch“ geschickten *Skid Vicious* hoch. Wer ihn allerdings besiegt und sich endlich an die Spitze der Strecken-Scores setzen kann, weiß, was er geleistet hat.

Die sechs Rennstrecken bieten alles, was des Kunsthäfers Herz begehrt. Von Rampen über Steilkurven bis hin zu Loopings reicht das Schikanen-Sortiment. Eine elegante Schraube? Sprünge, Tunnel, Spiralen? Bitte sehr, alles ist vorhanden. Lange weile kommt nicht auf. Im Gegenteil. Man ist viel zu sehr mit der nervösen Steuerung beschäftigt, um die schon peinliche Ähnlichkeit

zum Jährling *Hard Drivin'* zu bemerken. Oder hat man die Windmühle und das Farmhaus schon irgendwo gesehen ...?

Selbst die leckeren Replay- und Kameraschwenk-Optionen täuschen nicht darüber hinweg: Die Fahrfreude schwindet invers proportional zur mühselig vorbeiruckelnden Landschaft. Auf XTs ist das Ganze schlicht unzumutbar, auf 386ern etwas flotter. Doch da tritt wieder die empfindliche (Maus-, Tasten- oder Joystick-)Steuerung auf den Plan. So leicht man von der Strecke abkommt, so schwierig ist es, ein Rennen auf der eigentlichen Fahrbahn durchzuhalten. Mit der hohen Spielbarkeit eines *Crash Course* kann das unsportliche Driving schon gar nicht konkurrieren. Auch Testpilot M.K., den ich gnadenlos auf die Piste hetzte, war schnell ernüchtert. Am meisten störte ihn der deutliche „Kupferglanz“, doch die drei Eingabegeräte ernteten nicht minder irritierte Kommentare. Ein „Pfui“ auch der Geräuschkulisse: Da werden die drei „großen“ Soundkarten unterstützt, doch heraus kamen nur nervtötende Titelmusik und magere Tonef-

fekte. Hier hat sich Mindscape selbst ausgebremsst.

Wen nichts mehr schrecken kann, der versuche sich am komfortablen Editor. Rampe um Looping baut Ihr Eure (Alp-)Traumstrecke. Unmögliche Kombinationen werden entrüftet vom Programm zurückgewiesen, fahrbare brav eingebaut. Das viersprachige Handbuch beschreibt alle Menüs und Abläufe klar. Disketten beider Formate liegen bei. Wer das Sports Driving nicht auf der Festplatte installieren möchte, kann bequem von ihnen spielen. Wahrscheinlicher ist indes völlige Abstinenz: Schwache Grafik und zickige Steuerung verkürzen die Renndauer. Die im Titel hochtrabend angeführte vierte Dimension – die Zeit, bevor man auf der Strecke bleibt? – marschiert stramm gegen Null. Schade um das schöne Beiwerk, doch Rennfreunde sollten sich lieber an das fabelhafte *Indy 500* oder *Hard Drivin' II* halten. Da weiß man, was man hat. ■

Eva Hoogh

Grafik/Animation	5
Sound	4
Spielablauf/Steuerung	5
Motivation	5
Preis/Leistung	4





# B-BOMBE



**CORTI-ZONE**

System: Atari ST, empf.  
VK-Preis: ca. 75 Mark,  
Hersteller: Zenobi Soft-  
ware, Lancashire, U.K.,  
Muster von: Hersteller.

Das Grafikadventure **CORTIZONE** wurde mittels des STAC-Adventure-Entwicklungssystems der Firma *Incentive Software* erstellt. Die Story spielt sich in der „Zone“ ab, einem Hospital, das nach dem großen Krieg von der geschwächten Regierung in ein Gefängnis für menschliche und robotische Kriminelle umgewandelt wurde. Dort herrschen barbarische Bedingungen, denn die Gefangenen werden unbeaufsichtigt ihrem Schicksal überlassen und nur einmal in der Woche von der Luft aus mit Nahrung versorgt. Klar, daß hier die totale Anarchie herrscht und Survival Of The Fittest angesagt ist. Deine Aufgabe besteht nun darin, in das Gebäude einzudringen und eine äußerst gefährliche biologische Waffe zu finden (ob da wieder die Germans ihre Finger im Spiel haben?), die ein durchgedrehter Professor dort versteckt hält.

Das Game kommt auf zwei Disks, wobei die erste lediglich die Einleitung enthält. Statt des ätzenden Handbuchwälzens wird der Player

hier mit Schrift und Grafik eingewiesen.

Im Spiel selbst ist der Screen in zwei Hälften geteilt. Der obere Teil zeigt die (in der Regel) recht nett digitalisierten Grafiken. Darunter findet sich der Textscreen, der einen guten Parser (mit STAC erstellt) besitzt. Die Verbindung von Befehlen durch AND und allgemeine Zeichensetzung fehlt ebenso wenig wie die Erkennung von ALL und IT. Auch die Textfarbe kann geändert und mit einem RAMsave gespeichert werden.

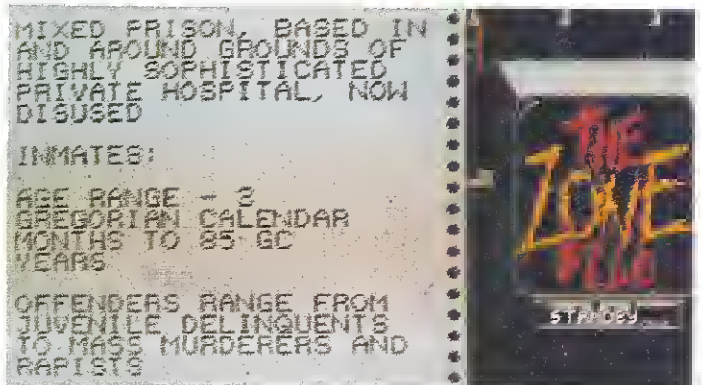
Die Rätsel sind gut gestaltet, wobei die Schwierigkeitsstufen die ganze Palette von „relativ einfach“ bis „äußerst schwierig“ umfassen. Es gibt auch Falle, in denen die Erlangung eines Objekts nur durch die Lösung mehrerer Puzzle erreicht werden kann.

Obwohl die Story nicht gerade die originellste ist, spielt sich das Adventure flüssig, mit nicht zu viel actionlähmender Prosa.

Cortizone besitzt keine revolutionären neuen Konzepte oder Design-Ideen. Es ist ein gutes solides Adventure, das jedem Abenteuer-Freak gefallen dürfte. Bleibt zu hoffen, daß die guys von Zenobi in Zukunft noch mehr guten Stoff produzieren werden.

Paul Rigby/translation by  
Cruiser

Grafik .....	7
Parser .....	9
Handlung .....	7
Atmosphäre .....	8
Preis/Leistung .....	8



## ■ ■ ■ Soft Express ■ ■ ■

Direktversand M. Preil • Postfach 2070 • 5407 Boppard  
Bestell-Tel.: 0 67 42 / 6 02 33 • Bestell-Fax: 0 67 42 / 67 54

	AM	AT/ST		
Alcatraz	75,-	75,-	Flight Sim. II	110,-
Alpha Waves	75,-	75,-	Grand Prix	40,-
Antares (Preis a. A.)	--	--	Heroes (Sam.)	54,- 40,-
Badlands	65,-	65,-	Invest	44,-
Battle Command	74,-	74,-	Loopz	44,- 34,-
Baba Jaga	49,-	49,-	Lords of Doom	44,-
Billi the Kid	75,-	69,-	Mighty Bomb Jack	44,- 34,-
Botics	54,-	54,-	Narc	44,- 34,-
Chase H.Q. II	65,-	65,-	North & South	44,- 34,-
Chaos Strikes Back	74,-	--	Rings of Medusa	44,-
Chess Simulation	65,-	65,-	S.T.U.N. Runner	44,- 34,-
Crime Time	64,-	64,-	Staint Dragon	44,-
Design 3D	180,-	--	Sarakon	44,-
Die Fugger	49,-	49,-	Sim City	49,-
Empire Galactic	79,-	79,-	The Spy who loved me	44,- 34,-
Epic	75,-	75,-	Transworld	49,-
F 29 Retaliator	69,-	69,-	Test Drive II	49,-
Football Simulation	49,-	49,-	Turricane	44,-
Genghis Khan	95,-	--	Total Recall	44,- 34,-
Great Courts Tennis II	64,-	--	Tournament Golf	40,- 34,-
Geisha	74,-	74,-	Unendl. Geschichte 2	44,-
Gremlins 2	69,-	69,-	Welltris	44,-
Hard Drivin II	69,-	69,-	World Champ. Soccer	40,- 34,-
Invest	60,-	60,-	World Champ. Boxing	45,- 34,-
Ishido	84,-	--	Wheels of Fire (Sam.)	54,- 34,-
Lords of Doom	69,-	69,-	Operation Thunderbolt	45,-
Lost Patrol	75,-	75,-		
Lemmings	70,-	70,-	<b>IBM PC/AT</b>	
Maupiti Island	79,-	79,-	Batman the Movie	75,-
Mig 29 Fulcrum	99,-	99,-	Empire Galactica	89,-
Monkey Island	94,-	94,-	F 29 Retaliator	85,-
Nam "Vietnam"	85,-	85,-	Hard Drivin II	84,-
On the Road	75,-	--	Klax	75,-
Pang	74,-	74,-	Lost Patrol	79,-
Powermonger	80,-	80,-	Transworld	75,-
Pool of Radiance	79,-	79,-	LHX Attack Chopper	119,-
Reederei	65,-	54,-	Wing Commander	129,-
Rings of Medusa	69,-	69,-	Tournament Golf	74,-
Robocop 2	74,-	74,-		
Sarakon	65,-	65,-	<b>C 64 -Cartridges und Nintendo-Gameboy-Spiele erhältlich.</b>	
Sim City	75,-	75,-		
Sim City Terrain Editor	44,-	--		
Spintizzy Worlds	80,-	80,-		
Turricane	64,-	64,-		
Transworld	74,-	74,-		
Tournament Golf	69,-	55,-		

### C64

Badlands	40,-	29,-
Battle Command	44,-	29,-
Cabal	40,-	29,-
Creatures	45,-	--
Die Fugger	39,-	29,-
Dragon Strikes	69,-	--
Emlyn Hughes Int. Soc.	39,-	-29,-
Emlyn Hughes Arcade	45,-	34,-
Exile	45,-	34,-
Exterminator	44,-	34,-
F 16 Combat Pilot	59,-	45,-

### Disk. Cass.

**Bomico-Ihr Software Partner**  
Gratis: 1 Spiele-Farbpster pro Bestellung!

- Bestelliste gegen frankierten Rückumschlag.
- Bitte System angeben.
- Alle Preise inklusive MWSt. zuzüglich Nachnahme-Versandkosten.
- Weitere Spiele auf Anfrage erhältlich.



# Imperialisten vor!



**WARLORDS**

**System:** PC, empf. VK-  
**Preis:** ca. 90.- DM, Her-  
**steller:** Strategic Studies  
Group, **Muster von:** Elec-  
tronic Arts, Langley, Eng-  
land

Um in Illuria, dem Ort des Geschehens bei WARLORDS, sein Reich zu behaupten, muß man wahrlich ein kleiner Imperialist sein. Die STRATEGIC STUDIES GROUP hat mit diesem Spiel eine echte Herausforderung für alle Wohnzimmerstrategen geschaffen. Ziel des Spiels ist es die Kontrolle über Illuria zu erlangen, doch dies versuchen auch die anderen sieben Parteien in diesem Game. Insgesamt also acht Bewerber um die Herrschaft, deren Part entweder von anderen Spielern oder, wenn man keine Mitspieler findet, vom Computer übernommen wird. Die Parteien haben so klangvolle Namen wie „the storm Giants“, „the grey Dwarves“ oder „the Orcs of Kor“, womit sich auch schon andeutet, daß hier auch eine gewisse Fantasy-Komponente im Spiel ist. Zu Beginn ist jede Partei im Besitz von einer kleinen Armee, mit deren Hilfe die zu Anfang des Spiels noch neutralen Städte besetzt werden. Die Städte stellen nicht nur die Einnahmequelle für das Geld dar, das zur Aufstellung und Unterhaltung der Armeen nötig ist, sondern sie sind auch der Ort der „Produktion“ der Streitkräfte. Hat man eine Stadt besetzt, kann man hier neue Armeen aufstellen, wobei jede Stadt über unterschiedliche Möglichkeiten verfügt. In der einen

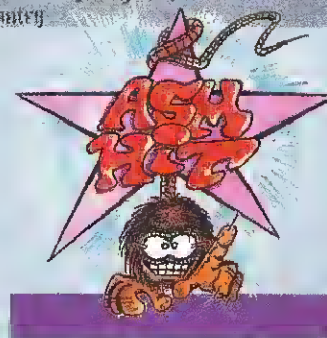
kann man zum Beispiel Infanterie aufstellen, in der anderen eine Armee von Pegasus (das sind Krieger auf fliegenden Pferden). Doch Vorsicht, je nach Stärke der Armee sind unterschiedliche Produktionszeiten ins Kalkül mit einzubeziehen. Braucht zum Beispiel die Aufstellung einer Armee leichter Infanterie nur eine Runde Zeit, so sind im Falle der Pegasus fünf Runden zu veranschlagen. Der Bau von Schiffen, mit denen man seine Truppen sehr schnell über

funktioniert. Aber hierbei ist genaues positionieren des Mauszeigers von Nöten, einmal gegebene Befehle lassen sich nicht rückgängig machen. Die Grafik ist recht gut gemacht, besser als für Spiele dieser Art sonst üblich ist. Der Sound besteht aus ein paar Kampfgeräuschen, die sich auch ganz manierlich anhören, wenn man über einen Soundchip verfügt. Die Anleitung ist leider nur in Englisch, was bei einem so komplexen Spiel ein Handicap darstellt. Zur Ausstat-

ches Reich etablieren, jedoch war ich nach sechs Stunden Spieldauer vom Sieg noch weit entfernt. Hieran kann man sehen, daß es sich nicht um ein ex-und-hopp-Game handelt, sondern um ein Strategiespiel, das auch auf längere Sicht zu fesseln vermag. Vorsicht und ständige Kontrolle aller Garnisonen ist angesagt, denn auch eine bis an die Zähne bewaffnete und gut befestigte Stadt kann leicht das Opfer eines Angriffs werden. So mußte ich ein ums andere Mal mitansehen, wie zum Beispiel eine Infanteriegarnison, die alles andere als schwachbrüstig war, von wenigen Kavallerieeinheiten eines Gegners einfach überrannt wurde. Die Vielzahl der im Spiel vorkommenden, ganz unterschiedlichen Truppengattungen, ihre unterschiedliche Kampfkraft und Verfügbarkeit, beziehungsweise ihre unterschiedlichen Bewegungsmöglichkeiten machen dieses Game zu einem Strategiespiel der ungeahnten Möglichkeiten. Ein weiterer Punkt, der den Abwechslungsreichtum dieses Spiels unterstreicht, ist die Möglichkeit jede der acht völlig unterschiedlichen Parteien zu befehligen. Im Klartext: selbst wenn man für die „grey Dwarves“ ein taktisches Konzept hat, wie man das Spiel gewinnt, muß das noch lange nicht funktionieren, wenn man die Rolle der „Orcs of Kor“ übernimmt.

In einem Satz: WARLORDS ist ein absolutes Muß für Strategen. ■

Dirk Fuchser



»Strategie gut, Grafik gut – alles gut«

große Entfernungen transportieren kann, braucht sogar elf Spielrunden Zeit. Klar, daß wenn man in der Zeit die Stadt verliert, auch die bis dato produzierten Einheiten verloren sind. Jede Truppengattung bewegt sich in einer bestimmten Geschwindigkeit über die Landkarte, Pegasus z. B. schneller als Infanterie zu Fuß. Auch das Gelände hat einen Einfluß darauf, wie weit die entsprechenden Einheiten mit den ihnen zur Verfügung stehenden Bewegungspunkten vorwärts kommen.

Das Ganze wird vollständig mit der Maus kontrolliert, was bis auf ein paar Kleinigkeiten auch sehr gut

tung gehört auch noch eine Karte im Din A4-Format, die die Orientierung erleichtert.

Während des Testens spielte ich die Rolle der „grey Dwarves“, die in den Bergen von Lauredor ansässig sind. Im Verlauf des Spieles konnte ich auch ein ganz beachtli-

Grafik .....	10
Anleitung .....	6
Spielaufbau .....	10
Motivation .....	11
Preis/Leistung .....	10





# Streß laß' nach



**AIRLINE  
TRANSPORT  
PILOT**

System: PC, empf. VK-  
Preis: ca. 140,- DM, Her-  
steller: Sub Logic, Muster  
von: Wial, 8038 Gröben-  
zell

Wer's nicht realistisch genug haben kann, der liegt mit AIRLINE TRANSPORT PILOT von SUB LOGIC goldrichtig. Eine noch genauere Flugsimulation habe ich jedenfalls bis dato noch nicht erlebt. Obwohl ich ganz gewiß kein Neuling auf diesem Gebiet bin, hat mich die Fülle der zu bedienenden Elemente fast erschlagen. Nicht nur die „normalen“ Steuerelemente, sondern auch alle möglichen anderen Feinheiten gilt es unter Kontrolle zu halten. Stellvertretend für alle diese Bedienelemente sei hier nur der Funkverkehr erwähnt. Sechs verschiedene Flugzeugtypen stehen zur Auswahl: Vom der turbopropgetriebenen Shorts 360, über den Airbus bis zum Jumbo-Jet reicht die Palette der in dieser Simulation verwendeten Flugzeuge. Die Aufgaben, die der Computerpilot zu bewältigen hat, sind Linienvflüge, die exakt der Wirklichkeit entsprechen. Hierbei können verschiedene Flughäfen, Flugzeugtypen, Wetterlagen und Instrumenten-, oder Sichtlandungen gewählt werden. Vor dem Start

steht erst einmal die Planung des Fluges an. Zu diesem Zwecke sind dem Programm Karten beigelegt, auf denen die Funkfeuer, Luftverkehrswege, Flughäfen und so weiter eingezeichnet sind. Die Zeiten, als man einfach so drauflosfliegen konnte, sind also auch auf dem Computer vorbei. Bevor man überhaupt an Bord geht, muß man sich um die Beladung, das Wetter etc. kümmern. Unmittelbar vor dem Start wird dann der Cockpit-check durchgeführt. Fluginstrumente und Navigation einstellen, Landeklappen und Spoiler ausfahren, Trimmung einstellen, alle Flugdaten noch einmal Revue passieren lassen ... so langsam bekommt man einen Eindruck, was ein Pilot so alles

zu tun hat. Hat man dann erfolgreich abgehoben, fliegt man von Navigationspunkt zu Navigationspunkt, bis die kritischste Phase des ganzen Unternehmens ins Haus steht - die Landung. Aber keine Panik, denn auch hierfür steht eine Checkliste zur Verfügung. Wenn die Landung gelingt, ist das dann die schönste Belohnung für den ganzen Streß. Langweilige Phasen während des Fluges kann man durch Erhöhen der Zeitkonstante auf ein Minimum reduzieren. Die Zeitkonstante läßt sich problemlos zwischen Echtzeit und sechzehnmal schneller einstellen.

Die Grafik ist ausgezeichnet, was die Instrumente anbelangt. Die Landschaft ist nicht so üppig ausgestattet, aber wer hat bei diesem Programm schon die Zeit, sich die Landschaft anzuschauen. Der Sound ist eher mager, außer dem Dröhnen der Triebwerke, daß sich glücklicherweise abstellen läßt, und verschiedenen Alarmpiepstönen gibt es nichts weiter zu vermelden. Ein weiterer Pluspunkt, den dieses Programm zu verzeichnen hat, ist die gute Ausstattung mit dem sehr ausführlichen Handbuch und den Flugkar-

ten. Schade, daß das Handbuch nur in Englisch ist, bei den vielen Feinheiten, die es zu beachten gilt, ist die sprachliche Hürde ein echtes Hindernis.

Airline Transport Pilot setzt neue Maßstäbe in puncto Realitätsnähe und Komplexität bei Flugsimulationen. Allein die Auflistung der Funktionen des Programms füllt sechs (!) Seiten im Handbuch. Man wird den Eindruck nicht los, daß wenn man dieses Simulationsprogramm beherrscht, man auch in der Lage ist einen echten Jumbo zu pilotieren. Wer aber Action im Stile von „F-16 Falcon“ o.ä. erwartet, wird enttäuscht werden. Airline Transport Pilot ist etwas für diejenigen die sich Zeit nehmen und es nicht echt genug haben können. Wer Pilot werden wollte, es aber aus irgendwelchen Gründen nicht geworden ist, kann hier alles nachholen. Also dann ... Hals- und Beinbruch. ■

Dirk Fuchser

»Die angenehme Art, sich stressen zu lassen!«



Grafik .....	10
Sound .....	7
Realitätsnähe .....	11
Motivation .....	10
Preis/Leistung .....	9





## Da fliegt mir doch das Hirn weg!



### LIFE & DEATH II - THE BRAIN

**System:** IBM-PC (EGA, VGA erforderlich; AdLib, Soundblaster, Maus, Joystick werden unterstützt), **empf.VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** The Software Toolworks, USA, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel; Joysoft, 4000 Düsseldorf.

LIFE & DEATH II - THE BRAIN ist, wie schon sein Vorgänger, ein etwas ausgefallenes Simulationsprogramm. Es wird der (alltägliche) Job eines Halbgottes in Grün simuliert, das „Prof.-Brinkmann-Construction-Set“ sozusagen.

Als ein erfolgreicher Arzt seid Ihr in die Gilde der Neurochirurgen aufgenommen worden. Hier dürfen nur die besten aller Mediziner arbeiten. Der Direktor des Krankenhauses ist, wie bei allen neuen Ärzten, ein wenig skeptisch, ob Ihr den hohen Anforderungen gerecht werden könnt. Darum müßt Ihr Leistung zeigen, sprich: die Patienten von ihren Kopfschmerzen befreien. Diese

Beschwerden können die verschiedensten Ursachen haben, welche als erstes gefunden werden müssen. Sei es Drogenabhängigkeit, Hysterie oder ein Schädelbruch mit Blutgerinnseln im Gehirn. Wichtig ist die richtige Diagnose. Dann ist die weitere Vorgehensweise „einfach“. Für die Diagnose stehen verschiedene Tests zur Verfügung: Physische Tests, wodurch Reflexe, Schmerzempfindlichkeit und die Reaktion von Augen und Sprache geprüft werden können, und technische Untersuchungen; die Blut-, Gehirn- und Schädelbeschaffenheit offenbaren sollen. Anhand dieser Tests stellt Ihr die Diagnose auf und verschreibt ein bestimmtes Heilverfahren. Der Drogenabhängige wird zum Psychiater geschickt, der Schädelbruch in den OP.

Hier fängt die eigentliche Schwierigkeit an: Ihr müßt selbst operieren. Zuerst muß dafür die Schädeldecke geöffnet werden. Des weiteren ist es dann wichtig, auf die einzelnen Verletzungen im Kopf einzugehen. Nur bei der richtigen Diagnose kann man auch die richtige Operation durchführen. Die Entscheidung liegt bei Euch, ob Ihr einen Tumor entfernt oder einen Schädelbruch flickt. Passiert Euch jedoch

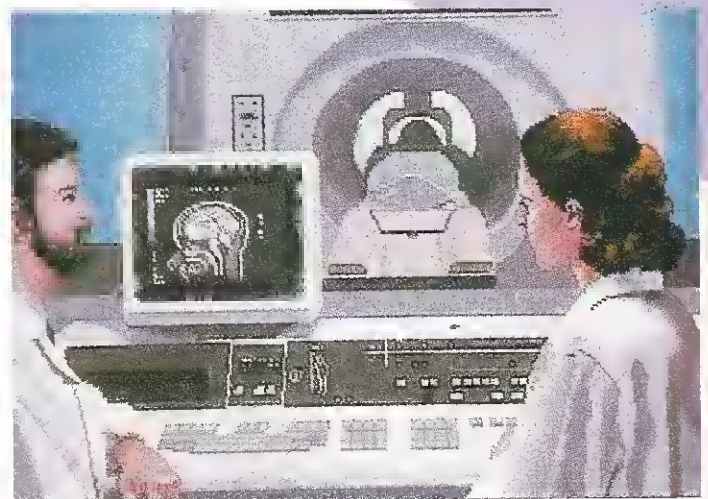
ein Fehler im OP, so werdet Ihr den (Ex-) Patienten in der Leichenhalle wiederfinden. Dann jedoch wird der Boss Euch schon die Leviten lesen. Man erfährt dann noch, was man falsch gemacht hat, und sinkt im Ansehen der Kollegen.

Die beigelegte, sehr knapp gehaltene Anleitung läßt sich während der Installation von L&D2 gut überfliegen. Die 1,8 MByte müssen schließlich erst einmal übertragen sein. Wer auf Geschwindigkeit Wert legt, kann die kompletten Grafiken auch unpacken lassen, wodurch das Spiel schneller und die Festplatte um ca. 4,5 MByte voller wird.

Es bleiben trotz der knappen Anleitung eigentlich kei-

ne medizinischen Fragen offen, denn im Spiel kann man jederzeit ein schlaues Buch befragen, in welchem die einzelnen Geräte, Krankheiten und das Gehirn beschrieben sind. Nähere „Gebrauchsanweisungen“ zu den Diagnosen und Operationen kann man sich vom Leiter der Klinik im Hörsaal geben lassen, und in den Untersuchungsräumen werden Bilder von normalen und abnormen Gehirn-, Blut- und Schädelzuständen mit zugehöriger Diagnose gezeigt.

Man sieht das Krankenhaus immer von oben und kann durch einfaches Anklicken alle Räume betreten, als da wären: vier Krankenzimmer, OP, Hörsaal, Büro,





Büro des Chefs, Leichenhalle, vier Untersuchungsräume, Rezeption und Cafeteria. Dann wechselt die Grafik zu dem entsprechenden Raum, in dem man wiederum die gewünschte Aktion durch Anklicken ausführt.

Die Grafiken sind sehr aufwendig gezeichnet und lassen sich gut differenzieren. Nicht ohne Grund setzt L&D2 eine EGA-/VGA-Karte voraus. Einige Bilder stechen besonders hervor, wie zum Beispiel das Gesicht. Hier kann man mit einem Stab die Augenbewegungen testen. Hält man das Stäbchen auf die Nase, so blickt man in ein sehr stark schielendes Gesicht.

An manchen Stellen hätten die Programmierer jedoch besser auf animierte Bilder verzichtet, weil dadurch die langen Wartezeiten entstehen. So sieht man nach einer mißlungenen Operation seine Kollegen Pizza essend um den Leichnam sitzen. Das Einladen dieser Sequenz dauert schon eine halbe Ewigkeit, und spätestens nach dem drittenmal wird's langweilig.

Die Steuerung mit Maus, Stick oder Tastatur ist recht einfach, wobei die Maus, vor allem bei den Operationen, am besten arbeitet und auch empfohlen wird.

Das Programm unterstützt AdLib-/Soundblaster-Karten und gibt einige Geräusche sehr gut wieder. So klingt der Reflextest mit dem Gummihämmerchen richtig „plastisch“. Aber auch der interne Speaker klingt unerwartet gut.

Tja, eigentlich läßt L&D2 dem Hobbychirurgen keine Wünsche offen, zumal verschiedene Schwierigkeitsgrade, inklusive Nightmare-Modus, eingestellt werden können und L&D2 mit viel Witz präsentiert wird.

Doch mir ist nach einiger Spielzeit die Lust etwas vergangen. Denn man hat doch hauptsächlich Krankheiten zu behandeln, die keiner Operation bedürfen. Diese

Diagnosen werden sehr schnell zur Routine. Gerade die Operationen verlangen jedoch eine erhöhte Aufmerksamkeit, Konzentration und „Einsatzfreude“ bringen gerade den Spaß an der Sache. Es wäre zu begrüßen gewesen, wenn man sich als Chirurg nicht so sehr mit drogenabhängigen und hysterischen Patienten auseinandersetzen müßte, sondern mehr mit dem Skalpell herumschnippeln könnte. Zudem sind einige Diagnosen sehr schnell gemacht, ohne alle Tests durchführen zu müssen. Doch der Boss verlangt immer alle Tests. Naja, ist ja auch für das Wohlbefinden der Patienten verständlich, aber wenn man 20mal untersucht hat, wird es müßig, alles wieder und wieder begutachten zu müssen. Es wäre besser gewesen, wenn man, natürlich nur auf Wunsch, nur mit den Testergebnissen konfrontiert würde und dann die Diagnose stellen dürfte.

Ein weiteres Manko, das L&D2 nicht unbedingt zum Verkaufsschlager in Deutschland machen wird, ist die Tatsache, daß das gesamte Spiel in Englisch gehalten ist. Gerade auf diesem sehr fachspezifischen Sektor der Medizin aber reicht das Schulenglisch nicht unbedingt aus, und Fachbegriffe stehen auch nicht in jedem Wörterbuch.

THE SOFTWARE TOOLWORKS weist noch darauf hin, daß L&D2 auf keinen Fall als Vorlage für eigene Operationen dienen sollte. Sie übernehmen keinerlei Verantwortung für die Richtigkeit der Aussagen, Diagnosen und Diagramme. Ein Ersatz für den Arztbesuch kann und will das Programm also nicht sein.

Ralf Kleinfeld

Grafik .....	10
Sound . 7 (Soundblaster)	
Spielaufbau .....	8
Motivation .....	7
Preis/Leistung .....	7

## KaroSoft

Jürgen Vieth

### IBM

Airline Transp. Pilot (SubLogic)*	105,00	Monkey Island, kpl. dt. VGA HD *	89,50
Battle Tech II *	86,50	Monkey Island, kpl. deutsch EGA *	74,50
Blue Max *	82,50	M.U.D.S., Anleitung deutsch *	74,50
Cadaver, komplett deutsch *	69,00	On The Road, komplett deutsch *	71,50
Countdown, Anleitung deutsch *	74,50	Ökopolity Vers. 3.0 Kpl. deutsch *	129,00
Das Boot *	82,50	Populous, dt. Handbuch *	69,00
Elvira, komplett deutsch *	95,00	Ports of Call, deutsche Version *	86,50
Eye of the Beholder *	74,50	Quest f. Glory II (Heroes Quest II)	89,00
F 19 Stealth Fight., Handb. deutsch *	91,50	Railroad Tycoon, dt. Handbuch *	89,90
F 29, Handbuch deutsch + *	74,50	Red Baron (SIERRA) EGA o. VGA *	89,00
Flight Sim., 4.0 deutsche Version *	144,00	Rise of the Dragon (SIERRA) *	89,00
Aircraft Designer, für F1.4.0 engl. *	79,50	Savage Empire *	72,50
Aircraft Designer, für F1.4.0 deut. *	86,50	Silent Service II, Handb. dt. *	86,50
Genghis Khan, deutsch *	89,00	Sim Earth, Handbuch deutsch + *	95,00
Great Courts II, Anl. deutsch *	69,00	SimCity, Handbuch deutsch *	74,00
Indiana Jones (Grat. Adv.) kpl. dt. *	75,00	Space Quest III kompl. deutsch *	89,00
Islands, Anleitung deutsch *	75,00	Space Quest IV *	89,00
Kings Quest VEGA oder VGA *	89,00 / 99,00	Their finest Hour (Battle of Brit.) *	75,00
Klax, deutsche Anleitung *	63,00	Tracoon II *	108,00
Knights of the Sky, Handb. deutsch *	95,00	Transworld, kpl. deutsch *	74,50
Larry III, komplett deutsch II *	89,00	TV Sports Basketball, dt. Handb. *	79,50
Lemmings, Anleitung deutsch *	64,00	UMS II, Handbuch deutsch *	82,50
LHX Attack Chopper, dt. Anlgt. *	99,00	Wing Commander *	72,50
Life and Death II *	74,50	Wonderland, Anleitung deutsch *	89,00
Light Speed, Handbuch deutsch *	95,00	Zak McKracken, kpl. deutsch *	69,00
Links, Golf-Simulation *	89,90	Zellard *	64,00
Loom, komplett deutsch *	75,00	AdLib - Soundkarte deutsch *	239,00
M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch *	88,00	AdLib - Soundk. + Visuel Composer *	299,00
Maniac Mansion, kpl. deutsch *	69,00	Soundblaster, Handbuch deutsch *	375,00
MIG 29, Handbuch deutsch *	79,50	* auch auf 3.5" Disketten	
Moonbase *	99,00	* bei Drucklegung noch nicht lieferbar	

### ATARI ST

A 10 Tank Killer +	79,50	Lemmings, Anleitung deutsch	64,00
B.A.T., Anleitung deutsch	89,50	M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	75,00
Battle Isle	69,00	Meniac Mansion, komplett deutsch	69,00
Betrayal, Anleitung deutsch	75,00	Midwinter, komplett deutsch	69,00
Blue Max	74,50	MIG 29, Handbuch deutsch	79,50
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	59,00	Monkey Island, komplett deutsch	74,50
Cadaver, komplett deutsch	67,00	On the Road, komplett deutsch	71,50
Car Vup, Anleitung deutsch	64,00	Panza Kick Boxing, Anlgt. deutsch	74,50
Celica GT 4 Rallye, Anl. deutsch	67,00	Pirates, Handbuch deutsch	65,00
Champions of Krynn, Handb. deutsch +	74,50	Populous, Handbuch deutsch	65,00
Chase HQ 2, Anleitung deutsch	64,00	Powermonger, Handbuch deutsch	74,50
Das Boot +	74,50	Powermonger DATA Disk +	39,00
Dungeon Master, kpl. deutsch	69,00	Rings of Medusa, komplett deutsch	72,50
Chaos Strikes Back, kompl. deutsch	69,00	Secret of the Silver Blades +	69,00
Dragonlight, Ltd. Edit. kpl. deutsch	71,50	Sim City, deutsches Handbuch	67,00
Elvira, kompl. deutsch	74,50	STOS - The Game Creator, deutsch	49,00
EPIC, Anleitung deutsch +	69,00	STOS - Maestro/Maestro plus	62,00 / 199,00
F 16 Falcon, dt. Handbuch	74,50	Supremacy, Anleitung deutsch	74,50
F 16 Falcon Mission Disk I, dt. Hdb.	55,50	Team Suzuki, Anleitung deutsch	64,00
F 16 Falcon Mission Disk II, dt. Hdb.	55,50	Team Yankee, Anleitung deutsch	71,50
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75,00	Their finest Hour, dt. Anlgt., 1 MB	75,00
Gunship, Handbuch deutsch	64,00	Total Recall, Anleitung deutsch	64,00
Great Courts 2, Anleitung deutsch	69,00	Transworld, komplett deutsch	69,00
Invest, komplett deutsch	57,00	Turrican II, deutsche Anleitung +	64,00
It came fr. the Desert, Handb. dt. +	69,00	Ultimate Ride, Anleitung deutsch	64,00
Kick Off II, dt. Anleitung	64,00	UMS II, deutsches Handbuch	74,50
Loom, kpl. deutsch	75,00	Wings of Death, komplett deutsch	69,00
Imporium, Handbuch deutsch	69,00	Wolfpack, Handbuch deutsch	69,00
Indiana Jones (Grat. Adv.) kpl. dt.	69,00	Wonderland, Anlgt. deutsch	75,00
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,00	Zak McKracken, kpl. deutsch	69,00
Larry III	89,00		

### AMIGA

688 Attack Sub, deutsches Handbuch	69,00	MIG 29, Handbuch deutsch	79,50
A 10 Tank Killer	85,00	Monkey Island, komplett deutsch	74,50
AMOS, Game Creator, incl. Runtime	105,00	M.U.D.S., Anleitung deutsch	67,00
Bard's Tale III, Handbuch deutsch	69,00	NARC, Anleitung deutsch	64,00
Betrayal, Anleitung deutsch	75,00	NAM (Vietnam), Anleitung deutsch	74,50
Blue Max	74,50	On the Road, komplett deutsch	71,50
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55,00	Panza Kick Boxing, Anleitung deutsch	74,50
Cadaver, komplett deutsch	67,00	Pirates, deutsches Handbuch	66,00
Car Vup, Anleitung deutsch	64,00	Pool of Radiance 1 MB, Handb. deutsch	67,00
Chase HQ 2, Anleitung deutsch	64,00	Pop Up, Anleitung deutsch	55,00
Chuck Yeager's 2.0, Handb. deutsch	69,00	Populous, dt. Handbuch	65,00
Das Boot	74,50	Ports of Call, deutsche Version	67,00
Dragon Wars, Anleitung deutsch	69,00	Powermonger, Handbuch deutsch	74,50
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB	72,50	Powermonger DATA Disk, Anl. dt. +	39,00
Chaos Strikes Back, kompl. deutsch	65,00	Rings of Medusa, kpl. deutsch	72,50
Elvira, Handbuch deutsch	74,50	Secret of the Silver Blades +	89,00
EPIC, Handbuch deutsch	69,00	SIMCITY, dt. Anlgt. ung 512K (Rest)	52,00
F 16 Falcon, Handbuch deutsch	79,00	SIMCITY, Handbuch deutsch 512K	72,50
F 16 Mission-Disk I u. II dt. Hdb.	55,50	Supremacy, Anleitung deutsch	74,50
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75,00	Team Suzuki, Anleitung deutsch	64,00
Final Whistle, deutsche Version	39,00	Team Yankee, Anleitung deutsch	71,50
Geisha, kompl. deutsch	69,00	Their finest Hour, dt. Anleitung	75,00
Genghis Khan, deutsche Version	89,00	Total Recall, Anleitung deutsch	64,00
Great Courts II, Anleitung deutsch	69,00	Transworld, kompl. deutsch	69,00
Hard Drivin' II, Anlgt. deutsch	64,00	Turrican II, deutsche Anleitung +	64,00
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,00	UMS II, Handbuch deutsch	74,50
Indiana Jones (Grat. Adv.) kpl. dt.	69,00	Wings, Handbuch deutsch 1 MB	75,00
Invest, komplett deutsch	57,00	Wolfpack, Handbuch deutsch 1 MB	75,00
Lemmings, Anleitung deutsch	64,00	Wonderland, dt. Anlgt. 512 o. 1MB +	75,00
Loom, komplett deutsch	75,00	Wrath of the Demon, Anlgt. deutsch	69,00
M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,00	Zak McKracken, kpl. deutsch	69,00
Maniac Mansion, kpl. dt.	69,00	Speicherkarte 512/100k abschaltbar	109,00

Spieliste kostenlos (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).  
Vorkasse 4,- = UPS EXPRESS NACHNAHME 9,50 DM = POST-NACHNAHME 7,-  
AUSLAND NUR VORKASSE + 10,- DM

Rufen Sie uns an: 0 21 03 - 4 20 88 oder 01 61 - 2 21 70 07  
ODER SCHREIBEN SIE UNS: Postfach 404 \* 4010 HILDEN  
Kein Ladenverkauf - Nur Versand.







MOONBASE

System: PC, empf. VK-Preis: ca. 90.-DM, Hersteller: Wesson International, Muster von: Rushware, 4044 Kaarst 2

Ein kleiner Schritt für einen Menschen, aber ein gewaltiger Sprung für die Menschheit. Hat man die ersten Schritte auf dem Mond erstmal erfolgreich überstanden, wird man von WESSON INTERNATIONAL mit der Simulation MOONBASE vor eine neue Aufgabe gestellt. Und zwar soll man, zunächst noch mit gewaltigen finanziellen Mitteln seitens der NASA unterstützt, eine selbständig funktionierende Station auf der Mondoberfläche aufbauen. Es gilt, Unterkünfte, Fabriken, Atomreaktoren, Forschungslaboratorien und allerlei andere Einheiten zu errichten. Der Ziehvater *Sim City* hat hier wohl als Vorlage gedient. ...

Auf dem Mond angekommen, muß man nach verschiedenen Gesichtspunkten

# Walking on the Moon ...

entscheiden, welche Gebäude wo und in welcher Reihenfolge zu bauen sind. Wenn man sich dann erstmal häuslich eingerichtet hat, kann und muß man ans Geldverdienen denken. Auf dem Mond können dann in entsprechenden Einrichtungen die verschiedensten Güter produziert werden, die dann anschließend zum Verkauf gelangen. Das Ziel ist hierbei die ökonomische Unabhängigkeit der Station.

Auf dem Mond angekommen, entscheide ich mich zu erst einmal, eine Kommandostation einzurichten. Einen Atomreaktor für die Stromversorgung und ein Aggregat zur Kühlung der Gebäude sind unerlässlich. An den Strom und an die Kühlung müssen fast alle Einrichtungen angeschlossen werden, was im Laufe der Zeit zu einem schier unüberschaubaren Gewirr von Leitungen führt. Mit dem verbleibenden Kapital baue ich dann noch eine Fabrik, die Sauerstoff aus dem Mondgestein gewinnen

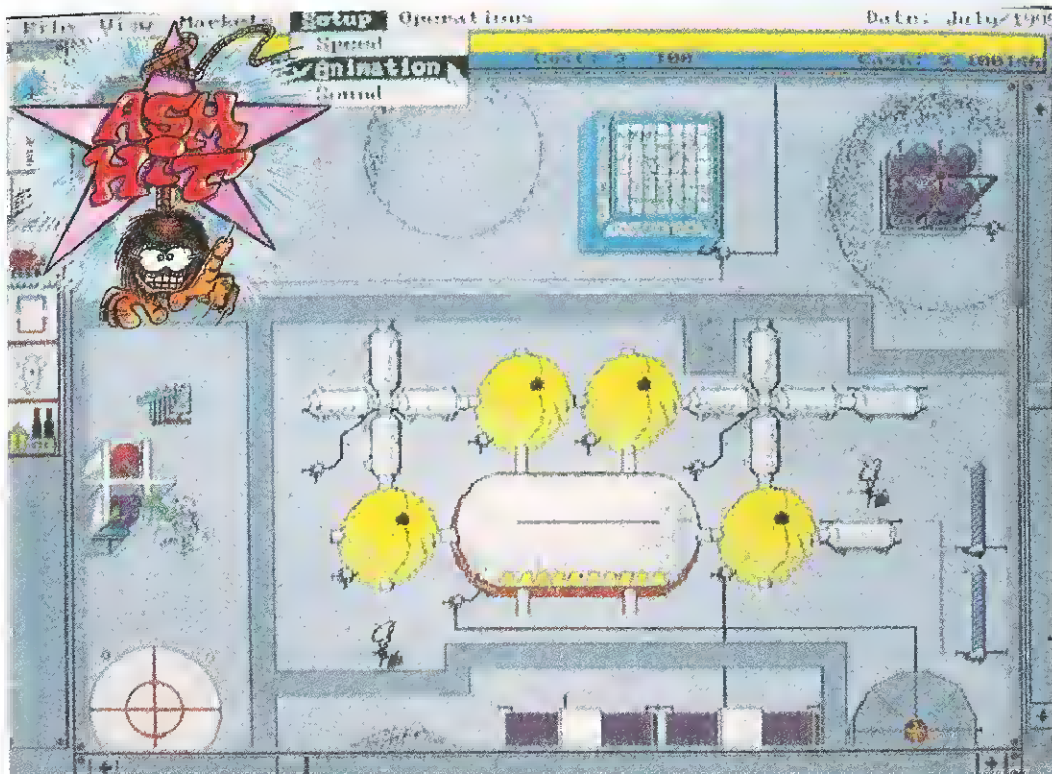
kann. Auch eine Fabrik zur Wassergewinnung stellt sich als sehr nützlich heraus. Dann sind auch schon größere Unterkünfte vonnöten, da ich das Personal aufstocken muß, um die Produktionsanlagen zu bedienen. So kommt dann im Laufe der Simulation eins zum anderen: Gewächshäuser, Freizeitzentren und sogar ein Hotel, denn man kann auch vom Mondtourismus ganz hübsch profitieren. Wenn man dann feststellt, daß man ein Gebäude auf einem Platz errichtet hat, den man für etwas anderes braucht, so ist das auch kein Problem: Mit dem Bulldozer kann man alles wieder einebnen und an der Stelle neue Einrichtungen bauen. Hierbei ist es dann nur schade um das Geld, daß man verbraucht hat. Man sollte sich eben vorher überlegen, wo man was hinbaut. Aber allzu einfach ist es nun auch nicht. Gerade

wenn man aus dem Größten raus ist, kommen die unterschiedlichsten Katastrophen auf einen zu. Da stürzt mal eine Landefähre ab, oder ein Atomreaktor hat ein Leck, oder die Besatzung bekommt eine zu große Ladung kosmische Strahlung ab. Kurz: man sollte sich nie zu sicher fühlen, denn das Programm hält noch einige Überraschungen bereit.

Das ganze Szenario bekommt man aus der Vogelperspektive zu sehen und kann per Maus oder per Tasten über das ganze Spielfeld scrollen, um sich den jeweils interessanten Bereich anzusehen. Die Grafik ist gut gemacht und sogar teilweise animiert, was heißt, daß sich bestimmte Teile der Fabriken bewegen. Der Sound besteht im großen und ganzen aus Funkverkehrsgeräuschen, die meist eine der oben erwähnten Hiobsbotschaften akustisch untermalen sollen. Die Anleitung kommt zweigeteilt daher: ein sehr ausführliches Manual in Englisch und eine etwas kürzere Ausführung in mehreren Sprachen, die auch den deutschen Spieler mit Informationen versorgt. Der einzige Kritikpunkt an dieser Simulation ist die Steuerung, die manchmal ein bißchen 'rumspinnt, so daß es mitunter schwierig ist, Gebäude oder Rohrleitungen genau zu platzieren.

Moonbase ist ein Simulationsspiel, das wegen seiner vielen verschiedenen Entwicklungsmöglichkeiten sicherlich auf längere Zeit faszinieren kann. Science-fiction-Fans und Freunde von Wirtschaftsspielen kommen hier bestimmt auf ihre Kosten. ■ Dirk Fuchser

»Schwerelos schön«



Grafik .....	9
Sound .....	8
Realitätsnähe .....	10
Motivation .....	10
Preis/Leistung .....	10





# Gnadenlos Gmbh - der Videospiele - Versand der Superlative

## TEL : 0161 - 2830778

### Sega Game Gear

Grundgerät	249,90
Columns	47,90
G - Loc	47,90
Shanghai 2	49,90
Sokoban	49,90
Super Monaco	47,90
Wonderboy	49,90

### GAMEBOY

Alleyway	29,90
Baseball Kids	28,90
Burai Fighter	29,90
Contra	54,90
Chase HQ	55,90
Dexterity	29,90
Gremlins 2	54,90
Ishido	32,90
Lock'n Chase	30,90
Klax	39,90
Nemesis	47,90
Qix	31,90
Teenage Mutant	55,90

### Sega Mega Drive

Grundgerät kpl.	249,90
Japanadapter	25,90
Joypad	39,90
Arcade Power St.	89,90
Aeroblaster	79,90
Altered Beast	33,90
Crackdown	59,90
E-Swat	49,90
Elemental Master	65,90
Hard Driving	59,90
Hellfire	45,90
Herzog Zwei	47,90
Hurrican	39,90
Ken North	49,90
Magical Hat	73,90
Mickey Mouse	49,90
Monster Lair	63,90
Musha Aleste	75,90
Shadow Dancer	65,90
Strider	64,90
World Soccer	45,90

### SUPER FAMICOM

Grundgerät	569,90
Actraiser	99,90
Bombuzal	79,90
Final Fight	124,90
F Zero	104,90
Gradius	119,90
Populous	104,90

### PC ENGINE

PC Engine GT	659,90
Bomberboy	79,90
Cyber Combat	79,90

Alle Spiele sind Importe, ohne dt. Anleitung.  
Preise zuzügl. Versandkosten DM 7,50.



### SHOOTING STARS

System: Amiga, C-64, empf. VK-Preis: ca. 40 DM (16bit), ca. 30 DM (8bit), Hersteller: Kingsoft, Muster von: Schuster, 4620 Castrop-Rauxel.

Gleich drei Kompilationen kommen aus dem Hause KINGSOFT: die SHOOTING STARS! Zwei von diesen Kompilationen gibt es für den Amiga. Die erste enthält die vier Spiele EMERALD MINE 3, OVERFLOW, SOCCER KING und SUMERA. Emerald Mine 3 ist ein recht nettes Spiel in Boulder-Dash-Manner, das durchaus zu gefallen weiß. Weniger nett ist OVERFLOW, ein Strategiespiel für ein bis zwei Spieler. Eine gänzliche Katastrophe ist SOCCER KING - Fußball zum Abgewöhnen auf der ganzen

## Von Rom bis Sumera

Linie! Wiederum etwas besser ist das Strategiespiel SUMERA, das ein Vorläufer des heutigen Backgammon ist.

Ebenfalls vier Spiele bietet die zweite Spielesammlung. GRAVITY FORCE nennt sich ein Spiel in Thrust-Art, welches ich persönlich sehr gern spiele. Ein sehr gutes Spiel, das lange Spaß macht. PIN-

BALL WIZARD ist wohl immer noch der beste Flipper auf dem Amiga, kann heute trotzdem nicht mehr so motivieren wie damals. Ziemlich daneben ging TANK BUSTER, ein Action-Game für Panzer-Freaks. Als gut entpuppte sich TAKADO, ebenfalls ein Strategiespiel.

Die C-64-Kompilation bie-

tet zwei Spiele mehr als die des Amiga. Für Anti-Schach-Freunde dürfte GRANDMASTER genau das richtige Spielchen sein. Mit Ruhm hat man sich bei diesem Programm nicht gerade bekleckert. Eine Super-Sprint-Kopie verbirgt sich hinter KARTING GRAND PRIX. Na, dann lieber das Original. ... Ebenfalls schwach auf der Brust zeigen sich ORION, JULIUS CÄSAR und BIT EXORCIST. Eigentlich weiß nur GOTCHA von dieser Sammlung zu gefallen.

Summa summarum: Shooting Stars 2 kann ich weiterempfehlen, wogegen die anderen trotz niedrigen Preises nur Sammelzwecken dienen dürften. ■

Hans-Joachim Amann



Shooting Stars .....	6
Shooting Stars 2 .....	8
Shooting Stars C-64 ...	5



# GÜNSTIG, GÜNSTIG ...

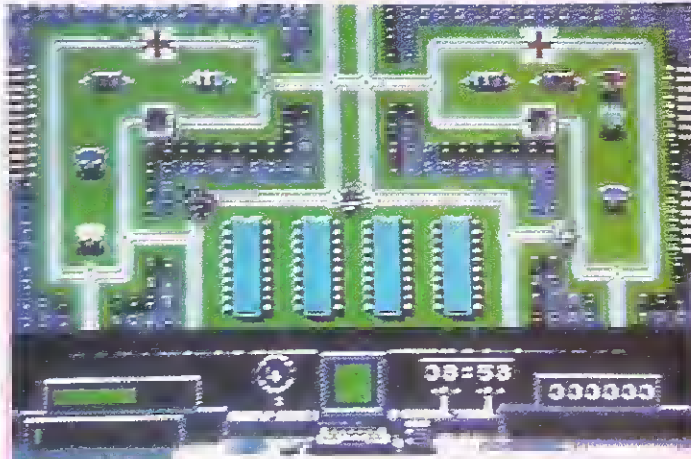


Die  
3er-Reihe

System: C64/128, empf.  
VK-Preis: ca. 20 Mark,  
Hersteller: Virgin Games,  
Muster von: Rushware,  
4044 Kärst 2

Mit der gleichnamigen Baureihe einer uns allen bekannten bayerischen Autofirma hat diese Reihe, innerhalb derer sechs verschiedene Ausgaben erschienen sind, nichts zu tun. Vielmehr handelt es sich um sechs verschiedene Kompilationen mit jeweils drei Games pro Disk. Jede dieser Zusammenstellungen ist für den äußerst angenehmen Preis von zwanzig Markern zu haben, so daß auch Computerfreaks mit schmalem Geldbeutel in den Genuß von neuem Stoff für ihren Kompi kommen können. Schade nur, daß diese Kompilationen nur für den C64/128 zu haben sind, denn auch für andere Systeme wären solche Low-Budget-Zusammenstellungen sicherlich recht interessant.

So stehen also achtzehn Games zur Verfügung, wobei hier natürlich nicht auf jedes im Detail eingegangen werden kann. Deshalb nur ein kleiner Ausblick darauf, was diese Reihe zu bieten hat. In der Ausgabe eins erwarten uns PSYCHO HOPPER, ein Hit-and-run-Game in Standardaufmachung, sowie REBEL, das in die gleiche Kerbe schlägt. Außerdem begegnen wir einem guten alten Bekannten aus dem Film Tron. Das Motorradrennen auf dem Raster läuft fast genauso ab wie in dem Film und trägt den sinnigen Namen RASTER RUNNER.



In Ausgabe zwei erwarten uns eine Fußballsimulation mit Namen SUPERCUP FOOTBALL, ein Ballerspiel, EREBUS genannt, und ein Autorennspiel mit dem Titel SUPER STOCK CAR.

Die dritte Folge hat das 3D-Motorradrennspiel MOTORBIKE MADNESS, ein Hit-and-run-game namens AGENT X sowie das Game OCTOPLEX zu bieten. Bei letzterem geht es darum, aus einem Labyrinth zu entkommen.

Im vierten Paket hat VIRGIN ein Skateboard/BMX-Rennspiel namens RAD RAMP RACER, eine Art Mini-Adventure mit dem Titel Rogue und einen Hybrid aus Taktik

und Strategie mit dem Namen PULSE WARRIOR zusammengestellt.

Für die/den sportliche(n)-Spieler(in) hält die Zusammenstellung Nummer fünf ein Bowlingspiel mit Namen STRIKE BOWLING, das DARTSPIEL 180 und das Billardspiel ON CUE bereit.

Ein Geschicklichkeitsspiel mit dem Titel BALLCRAZY, ein Pac-Man-artiges Game namens MICRO MOUSE und das Ballerspiel STARLIFTER sind auf der sechsten Ausgabe zusammengestellt.

Daß diese in den Packs zusammengestellten Spiele nicht das Beste sind, was der Softwaremarkt zu bieten hat, ist wahrscheinlich allen klar,

aber es ist mitunter erstaunlich, was man für zwanzig Mark geboten bekommt. Wenn man den Preis dieser Games im Hinterkopf behält, sind auch die Fehler, die sich an manchen Stellen in die Anleitungen geschlichen haben, entschuldbar. Bei falschen Beschreibungen muß man dann eben selbst herausfinden, wie z.B. gesteuert wird. Diese manchmal eben nicht ganz genauen Anleitungen sind aber der einzige schwerwiegende Kritikpunkt, den ich anzuführen habe.

Ich persönlich fand das Game Micro Mouse sehr unterhaltsam, es wäre die zwanzig Mark schon fast allein wert. Als weitere Highlights habe ich die Spiele Raster Runner, Pulse Warrior und On Cue empfunden, aber die Geschmäcker sind ja bekanntlich verschieden.

Die Qualität von Grafik, Sound und so weiter ist bei den einzelnen Games natürlich unterschiedlich, eine genauere Betrachtung dieser Kriterien würde aber den Rahmen dieses Tests sprengen. Deshalb kann ich jedem C64/128-Besitzer, der für ein paar Mark seine Softwareammlung erweitern will, nur empfehlen, selbst reinzuschauen. Bei dem Preis kann man nicht viel falsch machen. Der Gesamteindruck, den die 3er-Reihe hinterläßt, ist jedenfalls recht positiv. Weiter so!

Dirk Fuchser



## Gesamteindruck:

Nummer 1	.....	7
Nummer 2	.....	6
Nummer 3	.....	7
Nummer 4	.....	8
Nummer 5	.....	8
Nummer 6	.....	9







## WORTSCHATZ-TRAINING FREMDSPRACHENRÄTSEL

System: Amiga, PC, empf.  
VK-Preis: ca. 60 Mark,  
Hersteller: Ingenio EDV-  
Software, Österreich, Mu-  
ster von: United Software,  
4835 Rietberg 2

Spielerisch leichtes Erlernen einer Fremdsprache oder Erweitern der Fremdsprachenkenntnisse verspricht die Verpackung dem potentiellen Konsumenten. Das Ganze geschieht in Form eines Kreuzworträtsels, wobei die Frage deutsch formuliert ist und die Antwort in französischer Sprache in das Kreuzworträtsel einzutragen ist. Wenn man um die richtige Antwort ver-

# Parlez-vous Pommes Frites?

legen ist, kann man mit drei verschiedenen Optionen Hilfe anfordern.

Für jede geleistete Hilfe wird dann allerdings ein Geldbetrag vom Konto des Rätselfreundes abgebogen, dessen Höhe vom Umfang der Hilfeleistung abhängig ist. Aufgestockt wird die Summe auf dem Konto durch das richtige Einsetzen der gesuchten Wörter.

Sehr gewohnungsbedürftig ist die Tatsache, daß beispielsweise Verben nur in den seltensten Fällen im Infinitiv einzutragen sind. Bei den vielen verschiedenen möglichen Endungen, die im Französischen auftauchen, ist man praktisch gezwungen, eine Hilfe anzufordern. Diesen Umstand möchte ich aber noch nicht auf das Negativkonto des Programms verbuchen. Die Aufzählung der

Schwachpunkte beginnt erst an dieser Stelle: Die uns vorliegende Amiga-Version pflegte immer dann, wenn man die „Help-Option“ anwählte, abzustürzen.

Die PC-Version verhielt sich erst ganz ordentlich, aber als ich ein paar von den Rätseln gelöst hatte, fing auch sie an rumzuspinnen. Statt mir zum Rätselerfolg zu gratulieren, machte das Programm gar nichts und reagierte auch auf keine Eingabe, was einem Absturz gleichkommt. Im Prinzip ist das nicht so schlimm, mindert die Lernmotivation aber ungemein.

Wenn jedoch der Hersteller für die Ausmerzungen dieser Schwächen sorgt und den Preis von sechzig Mark beibehält, kann man dieses Programm allen denjenigen

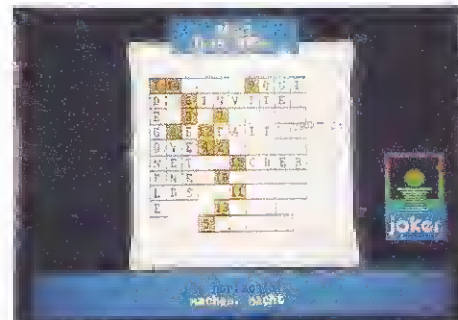


Foto: Amiga-Version

empfehlen, die ihre Französischkenntnisse aufmöbeln und dennoch auf stupide Paukerei verzichten wollen.

Dirk Fuchser

**Positiv:** Konzept, Umfang, Getaltung.  
**Negativ:** Absturzgefahr, Verben nicht im Infinitiv  
**Lerneffekt** ..... 9  
**Preis/Leistung** ..... 10

## Anzeige

## The Best.

### Lieber Spiel-Experte,

das hier ist nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben immer alles, was am Markt ist (also auch alle lieferbaren älteren Spiele). Die Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch.

Wenn Sie diese neuen Spiele vorbestellen!

Amiga500 Erweiterung auf 1MB: 119  
Die gute Soundblaster Card PC: 399

9 Lives	73	73
Duck Tales #	43	73
Flight of Intruder #	95	95
Genghis Khan #	89	89
Moonbase #	65	108
Operation Combat	97	97
Rise of Dragon (1M) #	65	65
Ultimate Ride	73	81
Warlords (1M) #	72	73
Zarathustra		

Disks only: 64 AM ST PC  
# = auch auf PC 3.5" zu haben (angeben)  
1M = nur Amiga mit Speichererweiterung

Aces of Great War #	81	81	97
ADS Adv. Destroy. Sim #	65	65	65
Alcatraz Assault #	68	68	73
Artares	69	69	
Badlands Pete	65	65	

Billy the Kid #	63	63	73
Blue Max War Ace #	77	77	89
Celica GT4 Rallye	65	65	
Champs Kryn (1M) #	73	81	77
Chips Challenge #	65	65	77
Cougar Force #	49	49	69
Course Azure (1M) #	65	77	81
Crown #	38	61	72
Cruise for Corps	65	65	77
Demons Gate	69	69	81
Echanted Land	73	55	
Epic Goldrunner 3D #	68	68	81
Exile	39	73	73
Eye of Beholder (1M) #	97	97	
FS A.T.P. Boeing #		97	99
Gates of Dawn	73	73	81
Gazzas Soccer 2 #	41	73	73
Industrial Rebound #	57	57	65
Jahangir Khan Squash #	69	69	69
Joe the Monkey #	81	81	81
Jupiters Masterdrive	73	57	
Kicker	73	73	73
Knight of Sky #	85	85	105
Leimmings #	73	73	73
LHX Attack Chopp. #	99	99	99
N1 Tank Platoon #	81	81	81
MegaLoMania	78	78	
Metal Masters #	63	63	63
Midwinter 2 Flames #	81	81	85
Mid-29 Futurum #	89	89	89
M. U. D. Sports #	73	73	81
Mystical #	68	68	68
Nam 1965-1975 #	73	73	89
Narc #	39	61	61

Nightshift #	41	57	57	57
Notungas Ambition	85	85		
Pang #	45	68	68	68
Panza Kickboxing #	81	81	81	
PGA Tour Golf #	73	73	73	
Powernommer #	81	81	81	
Project Prometheus #	80	80	80	
Railroad Tycoon #	97	97	99	
Reach for the Sky #	85	85	85	
Red Phoenix #	85	85	85	
Ret. of Medusa (RM2)	45	73	73	
Rubicon	43	73	73	
Samurai #	81	81	81	
Secret Monkey 1st. dt.	81	81	97	
Secret Silver Blades #	65	81	73	
Secret Weapon of Luftw.	85	85	85	
Shadow Soccer (1M)	85	85	85	
Shanghai 2 #		81	92	
Silent Service 2 #		99	99	
SimEarth #		81	81	
Spirit of Excalibur #		73	73	
Stromball #		73	73	
Team Yankee #		77	77	
Technopolis #		73	73	
The Enemy Within		73	73	
The Walker		73	73	
Track Suit F.M. 2 #	41	73	73	
Turrican 2 Final Fight	41	65	65	
Ultima 6 #	73	86	86	
Wing Commander VGA #		85	85	
Wolfpack #		85	73	
Wonderland (1M)		77	77	
Wrath of Demons #	43	73	73	

### Ja, sicher!

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele, als daß wir alle auf dieser Anzeigenseite vorstellen könnten. Fordern Sie bitte unsere vollständige Liste mit allen unseren Spielen für Ihren Computer-Typ an (64er, Amiga, Atari ST oder PersComp): Ihre persönliche FUNTASTIC-Liste kommt alle 2 Monate brandneu - absolut gratis!

Einige Titel in dieser Anzeige sind angekündigt für die nächsten Wochen - diese neuesten Spiele sollten Sie jetzt sofort reservieren.

**Auslieferung nach Bestell-Datum.** Bei uns kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die bei anderen Versendern angeboten werden, gibt's bei uns auch. Meistens billiger - oft auch schneller!

Bestellungsseingang + 1 = Versandtag (falls ab Lager verfügbar).

Preisänderungen + oder -, Irrtümer und Teillieferungen sind immer vorbehalten.

Wir liefern ausschließlich (bitte keine Schecks oder Überweisungen) per Post / per Nachnahme (+ DM 8,-) und gerne auch sehr preiswert ins Ausland (A / CH / FL / Benelux u.a.)

(minus 14% dts. Steuer, plus 16% -Vat.) (Ex-DDR bitte nur per Bar-Voraus-Kasse)

Ältere Anzeigen/Listen ungültig: 10. 2. 91

## FUNTASTIC ComputerWare. 100%.

Die Auswahl komplett - alle Preise o.k. -

Und der Service super. Wo gibt's mehr?

Nur die besten Originalspiele der guten internationalen Marken. Viele mit der deutschen Anleitung. Alle mit voller Hersteller-Garantie.

Bestellungen sind jederzeit möglich. Auftragsannahme täglich live von 10-12.30 und 14-17. Fr. bis 15 Uhr. Danach Telefon-Bestell-Service. Sprechen Sie bitte besonders deutlich, Buchstabieren Sie, wo nötig. Danke.

Spiele - und nix anderes! Seit 1985.

FUNTASTIC ComputerWare  
Fachversand GmbH  
Postbox 14 02 09  
Müllerstraße 44 (kein Laden)  
D - 8000 München 5  
Tel. 089 - 260 95 93  
Fax 089 - 268 138





# Geschäftemacherei mit Babybrei



## BIG BUSINESS

**System:** PC (512 K, VGA, EGA, CGA, Tandy), empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, **Hersteller:** Magic Bytes, 4830 Gütersloh, **Muster von:** Hersteller.

BIG BUSINESS – von uns im letzten Jahr schon mal als Vorabversion vorgestellt – ist eine Wirtschaftssimulation erster Sahne. Da hat das Softwarehaus MAGIC BYTES wirklich 'n glückliches Händchen gehabt. Super-Grafiken, Komplexität, Witz und viel Sinn. Man hat wirklich an alles gedacht.

Bis zu drei Mitspieler können im „Big Business“ die dicke Kohle machen – oder auch nicht. Verschiedene Produkte stehen zur Auswahl. Das Game kann mit Maus, Joystick oder Tastatur kontrolliert werden. Leider gibt es bisher nur die Ausführung in Englisch, doch an der deutschen wird schon wie wahnsinnig gearbeitet. Wie mir Magic Bytes vor kurzem mitteilte, soll jeder in

Deutschland verkauften Version ein Zettel beigelegt werden, der zum Umtausch berechtigt, sobald das deutschsprachige Programm fertiggestellt ist.

Die Schwierigkeit von Big Business liegt darin, Fabriken zu bauen, für diese günstig Produktionsmittel zu erstellen und, last but not least, die Mitarbeiter mit dementsprechender Bezahlung bei Laune zu halten. Sollte dem nicht so sein, erscheinen diese zuerst in abgewrackter Kleidung zur Arbeit und bleiben später ganz weg. Sollte jedoch das Gegenteil der Fall sein, macht sich das natürlich auch bemerkbar. Die Sekretärin ist dann plötzlich geschmückt wie ein Weihnachtsbaum. Der Produktionsleiter erscheint mit Frack und Zylinder etc.

Letzteres ist natürlich eine erfreuliche Entwicklung, aber gar nicht so leicht zu bewerkstelligen. Denn immerhin hat sich der Manager um eine Menge zu kümmern. Da ist beispielsweise die Börse. Hier muß vor allem vorausschauend ge- und verkauft werden. Da diese Simulation, trotz allen amerikanischen Humors sehr realistisch ge-

macht ist, passieren natürlich auch nicht vorhersehbare Dinge. Zwischenzeitlich wird der Spieler mittels Telefax über den neuesten Stand der Dinge informiert. Das können völlig unwichtige Mitteilungen, Nachrichten über die Konkurrenz oder aber auch Meldungen über das eigene Unternehmen sein.

Weiterhin müssen natürlich Dinge wie Forschung und Werbung überwacht und finanziell unterstützt werden. Im BB-Labor forscht im



**»BIG BUSINESS – eine rundum gelungene Simulation mit einer gesunden Portion Humor!«**

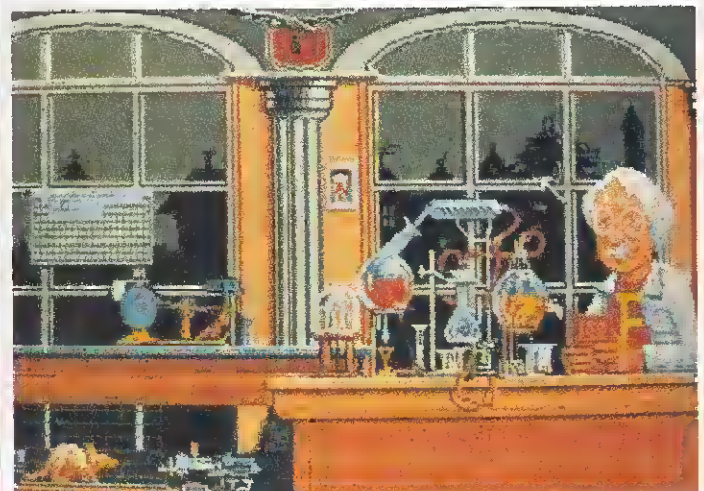
übrigen der gute alte Ali Einstein. Der PR-Mann sitzt dementsgegen ständig in 'ner Kneipe rum – so wie es sich für solche Leute gehört. Er kann Gästen Drinks spendieren oder für Betriebsspionage in den Konkurrenzunternehmen sorgen.

Der gesamte Aufbau von BB liegt total im amerikanischen Trend. Mit viel Witz kann man hier trotzdem was lernen – selbst das Auge kommt hier unter keinen Umständen zu kurz. Sogar für den kleinen Spaß am Rande war dem Programmteam keine Mühe zuviel. So hat man hier und da kleine gemütsheiternde Effekte eingebaut, die der Spieler jedoch selbst per Mausclick herausfinden muß. Nicht zu vergessen ist natürlich auch der Preis. Big Business kann man nämlich schon für 80 Mark erstellen, was für ein Game dieser Qualitätsklasse keinesfalls zuviel verlangt ist! ■ Sandra Alter

Grafik .....	10
Sound .....	9
Realitätsnähe .....	10
Motivation .....	10
Preis/Leistung .....	10



In der Kneipe: Coole Drinks und heiße Geschäfte. Foto: PC



So Einstein will, muß die Ratte dran glauben. Foto: PC





0 21 54  
61 59

## ARBIROSOFT

0 21 54  
61 59

## AMIGA-Software

## AMIGA-Software

## PC-Software

## PC-Software

## PC-Software

4-Player Adapter	19.90	Knights of Legend *	69.90
688 Attack Submarine	dt. 64.90	Knights of the Sky *	69.90
A 10 Tank Killer	IMB 79.90	Legend of Faerghail	dt. 64.90
A Prehistoric Tale	dt. 59.90	Leisure Larry 2	IMB 79.90
Advanced Destr. Sim.	dt. 69.90	Leisure Larry 3	IMB 79.90
Advanced T.Fighter 2	dt. 59.90	Leisure Larry Triple *	109.90
Altered Destiny *	dt. 64.90	Lemmings	dt. 59.90
AMOS - Game Creator	99.90	Loom	kpl.dt. 69.90
Ancient Battles	59.90	Lords of Rising Sun	dt. 69.90
Aquaventura *	64.90	Lost Patrol	kpl.dt. 59.90
Awesome	dt. 74.90	Lotus Esprit Turbo	dt. 59.90
Badlands	59.90	M 1 Tank Platoon	dt. 69.90
Bane Cosmic Forge	IMB 89.90	M.U.D.S.	kpl.dt. 64.90
Bards Tale 3 *	dt. 69.90	Manchester United	dt. 59.90
Battle Chess 2 *	dt. 69.90	Maniac Mansion	kpl.dt. 64.90
Betrayal *	dt. 69.90	Masterblazer	dt. 64.90
Big Business *	54.90	Midwinter	dt. 64.90
Brainblasters *	dt. 64.90	MiG-29 Fulcrum	79.90
Bubble Plus	49.90	Might & Magic 2	69.90
Buck Rogers * IMB	kpl.dt. 69.90	Movie Maker Profi	dt. 59.90
Budokan	dt. 64.90	Neuromancer	dt. 64.90
Bundesliga Manager	dt. 54.90	New York Warriors	dt. 49.90
Cadaver	kpl.dt. 64.90	Nightshift	dt. 54.90
Car Vup	dt. 59.90	Ninja Remix	dt. 59.90
Carthage	dt. 59.90	Operation Stealth	kpl.dt. 59.90
Champ. of Kryn IMB	dt. 64.90	Pang	dt. 59.90
Chaos Strikes Back	kpl.dt. 64.90	Panza Kick Boxing	dt. 69.90
Chase HQ 2	dt. 59.90	Paradroid 90	dt. 59.90
Chess Simulator	59.90	Pick'N'Pile	dt. 64.90
Chips Challenge *	59.90	Pinball Magic	dt. 49.90
Chuck Yeagers AFT 2 *	dt. 64.90	Pirates	dt. 59.90
Codename Iceman IMB	79.90	Plotting	dt. 59.90
Colonels Bequest	IMB 79.90	Police Quest 2	IMB 79.90
Conq. of Camelot	IMB 79.90	Pool of Radiance	IMB dt. 59.90
Corvette *	69.90	Populous	dt. 64.90
Crimewave	dt. 64.90	Ports of Call	kpl.dt. 59.90
Curse Azure Bonds	dt. 69.90	Power Monger	dt. 69.90
Curse of Ra	dt. 54.90	Powerboat	59.90
Das Stundenglas	kpl.dt. 69.90	Projectyle	dt. 64.90
Dinowars	dt. 49.90	Railroad Tycoon *	dt. 79.90
DiskSafe	dt. 49.90	Rainbow Island	dt. 59.90
Dragon Wars	kpl.dt. 64.90	Rick Dangerous 2	dt. 59.90
Dragonflight	kpl.dt. 69.90	Robocop 2	dt. 59.90
Dragons Lair Timewarp	89.90	RVP Honda	dt. 59.90
Dragonsrike	69.90	Secret Monkey Island *	dt. 69.90
Duck Tales	dt. 64.90	Shadow of the Beast 2	dt. 79.90
Dungeon Master IMB	dt. 64.90	Sim Earth *	dt. 89.90
Elvira IMB	kpl.dt. 69.90	Space Quest 3	IMB 79.90
Eye of the Beyolder *	69.90	Space Rogue	69.90
F-16 Combat Pilot	dt. 64.90	Speedball 2	dt. 64.90
F-16 Falcon Mission 2	dt. 49.90	Spindizzy World	dt. 59.90
F-19 Stealth Fighter	dt. 69.90	Spirit of Excalibur *	69.90
F-29 Retaliator	dt. 59.90	Star Control	59.90
Fatal Heritage	kpl.dt. 69.90	Starflight	dt. 64.90
Elimbo's Quest	dt. 59.90	Stratego *	dt. 59.90
Flood	dt. 64.90	Super Off Road Racer	dt. 59.90
		Super Skweek	dt. 54.90
		Supremacy	dt. 69.90
		Sword of Aragon	69.90
		Sword of Samurai *	dt. 69.90
		Team Suzuki	dt. 59.90
		Team Yankee	kpl.dt. 69.90
		Teenage Mutant Hero	dt. 59.90
		Their Finest Hour	dt. 69.90
		Tom and the Ghost	dt. 64.90
		Toyota Celica Rallye	dt. 59.90
		TV Sports Basketball	dt. 69.90
		Typhoon of Steel	69.90
		Ultima 5	dt. 69.90
		UMS 2 *	dt. 69.90
		Unendl. Geschichte 2	dt. 64.90
		Unreal	dt. 69.90
		USS John Young	dt. 49.90
		War Game Construct.	69.90
		Warlock the Avenger	dt. 59.90
		Wild West World	kpl.dt. 79.90
		Wings IMB	dt. 69.90
		Wings of Fury	59.90
		Wolfpack	IMB dt. 69.90
		Wonderland *	IMB dt. 69.90
		World Cham. Boxing	dt. 49.90
		World Cham. Soccer	dt. 59.90
		Zak McKracken	kpl.dt. 64.90
		.....und viele weitere Programme!	

4D Sports Boxing *	69.90
4D Sports Driving	69.90
688 Attack Submarine	69.90
A 10 Tank Killer	79.90
Advanced Destr. Sim.	dt. 69.90
Advanced T.Fighter 2	dt. 59.90
Aircraft Designer	74.90
Airline Transport Pilot	89.90
Altered Destiny	69.90
Bad Blood	74.90
Bane of Cosmic Forge	89.90
Bards Tale 3	dt. 69.90
Battle Chess 2	dt. 69.90
Battle Command	dt. 69.90
Battle Isle *	dt. 64.90
Battlemaster *	74.90
Battletech 2	79.90
Betrayal *	dt. 79.90
Big Business	dt. 59.90
Blockout	dt. 64.90
Blue Max	79.90
Brainblasters *	dt. 64.90
Buck Rogers	69.90
Buck Rogers *	kpl.dt. 69.90
Budokan	dt. 64.90
Bundesliga Manager	dt. 59.90
Centurion: Def. Rome	dt. 64.90
Champions of Kryn	dt. 69.90
Chess Simulator	dt. 69.90

*Schulbuchbezogene  
Lernprogramme von  
HEUREKA-TEACHWARE!  
Ab sofort bei uns erhältlich  
für AMIGA und PC!*

Chips Challenge *	69.90
Chuck Yeagers AFT 2	dt. 69.90
Codename Iceman	79.90
Colonels Bequest	79.90
Conquest of Camelot	79.90
Countdown	69.90
Covert Action	dt. 89.90
Crash Course	dt. 69.90
Crimewave	dt. 69.90
Cruise for a Corpse *	dt. 69.90
Curse of Azure Bonds	69.90
Cybercon III *	69.90
Das Boot (3/5)	79.90
Das Stundenglas	kpl.dt. 69.90
Days of Thunder	59.90
Death Knights of Kryn *	69.90
Deja Vu 2	69.90
Dick Tracy	dt. 69.90
Die Hard	59.90
Dinowars	dt. 59.90
Dragonflight *	79.90
Dragons Lair	99.90
Dragons Lair Timewarp	99.90
Dragonstrike	69.90
Duck Tales	dt. 64.90
Dungeon Master *	kpl.dt. 89.90
Elite Gold *	dt. 79.90
Elvira	kpl.dt. 89.90
Eye of the Beyolder *	69.90
F-15 Strike Eagle 2	79.90
F-16 Falcon 3.0 *	89.90
F-19 Stealth Fighter	79.90
Flight of the Intruder	dt. 89.90
Flight Simulator 4.0	kpl.dt. 149.90
Flight Simulator 4.0	dt. 129.90
Fountain of Dreams	64.90
Future Wars	kpl.dt. 64.90
Gauntlet 3D *	69.90

Ghostbusters 2	dt. 69.90
Great Courts 2 *	dt. 64.90
Hard Drivin 2	69.90
Hard Nova	dt. 69.90
Harpoon	dt. 89.90
Horror Zombies *	dt. 69.90
Imperium	dt. 69.90
Indiana Jones Adv.	kpl.dt. 69.90
Indianapolis 500	dt. 64.90
Industrial Rebound *	dt. 59.90
Int. Soccer Challenge	dt. 69.90
Iron Lord *	dt. 69.90
Ishido	dt. 69.90
It came from Desert	dt. 69.90
Jet Fighter	dt. 69.90
Jones in Fast Lane	69.90
Kings Bounty	69.90
Kings Quest 4	79.90
Kings Quest 5 EGA	79.90
Kings Quest 5 VGA	89.90
Klax (3/5)	dt. 59.90
Knights of Legend	69.90
Knights of the Sky	dt. 89.90
Legend Billy Boulder *	dt. 69.90
Legend of Faerghail	dt. 69.90
Leisure Larry 2	79.90
Leisure Larry 3	79.90
Leisure Larry 3	kpl.dt. 89.90
Leisure Larry Triple *	109.90
Lettrix	dt. 59.90
LHX Attack Chopper	dt. 89.90
Life & Death 2	69.90
Lightspeed	dt. 89.90
Links	84.90
Loom	kpl.dt. 69.90
Lord of the Rings	dt. 84.90
Lost Patrol	dt. 59.90
M 1 Tank Platoon	dt. 79.90
M.U.D.S.	dt. 69.90
Manchester United	dt. 59.90
Maniac Mansion	kpl.dt. 64.90
Mean Streets *	dt. 69.90
Mech Warrior	69.90
Medieval Lords *	69.90
Mega Fortress *	79.90
Midwinter	dt. 69.90
MiG-29 Fulcrum	89.90
Might & Magic 2	69.90
Moonbase	99.90
Moonshine Racer *	69.90
Mystical *	dt. 69.90
Navigator 4.0 (zu HS4)	dt. 54.90
Neo Stick	dt. 59.90
Night Hunter	dt. 64.90
Nightshift	dt. 54.90
Nuclear War	69.90
Oil Imperium	kpl.dt. 54.90
Oils Well	59.90
Operation Stealth	kpl.dt. 69.90
Panza Kick Boxing	dt. 69.90
PC Globe 4.0 *	kpl.dt. 139.90
Penthouse	84.90
PGA Tour Golf	dt. 64.90
Pick'N'Pile *	dt. 64.90
Pinball Magic	dt. 54.90
Pirates	59.90
Police Quest 2	79.90
Populous	dt. 64.90
Ports of Call	kpl.dt. 79.90
Private Properly *	dt. 59.90
Quadrel	64.90
Quest for Glory 2	79.90
Railroad Tycoon	dt. 79.90
Ranx	dt. 64.90

Rapcon	79.90
Red Baron	89.90
Red Baron VGA	89.90
Reederei	dt. 54.90
Renegade Interceptor	79.90
Rick Dangerous 2	dt. 59.90
Riders of Rohan *	dt. 69.90
Rise of the Dragon VGA	79.90
Savage Empire	79.90
Secret Monkey Island E	dt. 69.90
Secret Monkey Island V	dt. 84.90

Bitte beachten!  
Wir haben auch laufend  
einige Restposten für  
Ihren PC auf Lager.  
Fragen Sie bitte nach,  
welche Titel verfügbar  
sind!

Secret of Silver Blades	64.90
Shanghai 2	dt. 79.90
Sharkeys 3 D Pool	69.90
Silent Service 2	dt. 79.90
Sim City Architecture	dt. 39.90
Sim Earth *	dt. 89.90
Snowstrike	dt. 59.90
Space Quest 3	79.90
Space Quest 3	kpl.dt. 89.90
Space Quest 4 *	kpl.dt. 89.90
Speedball 2 *	dt. 64.90
Star Command	79.90
Starflight 2	59.90
Stormball *	69.90
Stormovik SU 25	dt. 69.90
Super Off Road Racer	dt. 64.90
Supremacy *	dt. 84.90
Sword of Aragon	69.90
Sword of Samurai	dt. 69.90
Team Yankee	kpl.dt. 79.90
Teenage Mutant Hero	dt. 69.90
Test Drive 3	69.90
Their Finest Hour	dt. 69.90
Tom and the Ghost *	dt. 64.90
Tracon	79.90
Tracon 2	99.90
TV Sports Basketball	dt. 79.90
Typhoon of Steel *	69.90
Ultima 5	69.90
Ultima 6	74.90
UMS 2 *	dt. 79.90
Unendliche Gesch. 2 *	dt. 69.90
Wayne Gretzky 2	69.90
Welltris	dt. 59.90
Whales *	69.90
Wing Commander HD	79.90
Wing Commander LD	69.90
Wolfpack	dt. 79.90
Wonderland	dt. 79.90
World Cham. Boxing	dt. 59.90
Zak McKracken	kpl.dt. 64.90
Zeliard	59.90

.....und viele weitere Programme!

## PC-Zubehör

AdLib Soundkarte	dt. 248.90
AdLib Soundkarte+Co.	dt. 298.90
Eliminator Game Card	89.90
Neo Stick	dt. 59.90
Sound Blaster Karte	dt. 348.90
Zoomer - Joywheel	129.90

Telefonische Bestellungen: Mo.-Fr. durchgehend von 9:00 bis 18:00 Uhr. Kein Ladenverkauf! Programmliste gegen DM 1,60 in Briefmarken.

**ARBIROSOFT A. Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, Tel.: (0 21 54) 61 59, Fax 85 42**

Versand: Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (V-Scheck, keine Postschecks!) - Alle Preise in DM! - Kein Versand ins Ausland!

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! - dt. = Deutsche Anleitung, \* = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte nachfragen!





## DARK SPYRE

**System:** PC, 512 KByte (CGA), 640 KByte (EGA,VGA), Soundblaster, Ad Lib, empf. VK.-Preis: ca. DM 100, Hersteller: Electronic Zoo, Baltimore, USA, Muster von: Rushware, 4044 Kaarst.

Die Götter sind uns leid. Wir schwächlichen, dummen Kreaturen haben sie so oft enttäuscht, daß sie uns bald vernichten werden. Nur eine Chance bleibt uns noch: Ein besonders tapferes und intelligentes Menschenkind wird ausgewählt, um die letzte Probe zu bestehen. Der DARK SPYRE, der dunkle Turm mit den endlos vielen Ebenen, wartet. Schafft Ihr es, ihn zu durchlaufen und lebend zu verlassen, ist die Menschheit gerettet. Wenn nicht, wird die Welt neu erschaffen – mit ganz anderen Rassen ...

Das für gute Mischungen bekannte ELECTRONIC ZOO hat wieder zugeschlagen. Sein Action-Adventure mit Rollenspieltouch entführt

# Auf die Spitze getrieben

PC-Besitzer in eine *Gauntlet*-artige Welt. Verwirrende Levels mit Fallen, mächtig bösen Monstern und zahllosen Rätseln erwarten den mutigen Wanderer. Ihr müßt sammeln, was nicht niel- und nagelfest ist, lernen, mit Zaubertränken umzugehen und dabei mit Euren Kräften haushalten. Jedes Stockwerk des finsternen Turmes ist in mehrere Abschnitte unterteilt, die per Teleportfeld erreicht oder mit bestimmten Schlüsseln aufgeschlossen werden. Es gilt, alles genau zu erforschen und die Schlüssel in der richtigen Reihenfolge zu benutzen. Öffnet Ihr das falsche Tor, kann es sein, daß Ihr festsetzt. Vielleicht hätte der niedliche Schleimklumpen von nebenan einen weiteren Schlüssel gehabt?

Die Zeit heilt (fast) alle Wunden und frischt Zauberpunkte auf. Selbstverständlich könnt Ihr pausieren oder das gegenwärtige Spiel abbrechen. Das Programm merkt sich jedoch die Zahl der erfolglosen Kämpfe und deren abgelaufene Zeit.

Nach aussichtslosen Schlachten läßt sich einer von neun Spielständen wieder aufrufen, doch Vorsicht: Das Speichern ist nur mit Hilfe von wenigen Runen möglich, die in den Turmebenen versteckt liegen. Nichts ist ärgerlicher, als eine Ebene bewältigt zu haben, um seinen prachtvollen Reken (oder Amazone) gleich zu Anfang des nächsten Levels zu verlieren. Will man weder zu früh noch zu spät speichern, muß man sich schon einigen Langmut antrainieren. Eine Rückkehr in bereits verlassene Stockwerke ist nicht möglich, stundenlange Sitzungen somit vorprogrammiert.

Zwei Drittel des Bildschirms werden vom (leicht ruckelnd scrollenden) Turmausschnitt gefüllt. Darunter liegt ein Teil des Charakterblattes, das mit Mausclick hochgezogen und vollständig betrachtet werden kann. Man verschiebt Gegenstände darin mit einfachem Klick zwischen dem Inventar und einem Charakterporträt. Alle mit einem Item möglichen

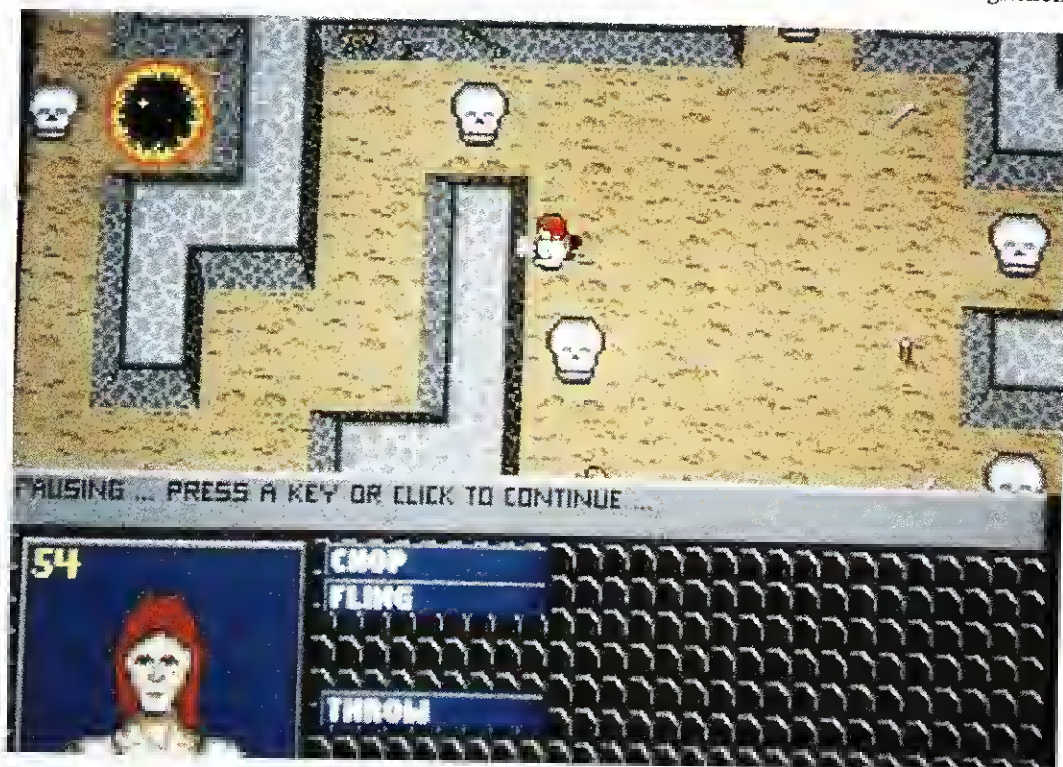
Handlungen, außer Nehmen und Fallenlassen, sind in einer Menüleiste rechts vom Porträt aufgeführt. So könnt Ihr eine Wurfaxt entweder werfen (logisch) oder mit ihr zuschlagen. Mit einem Säbel „schneidet“ man dagegen die Monster.

Die kombinierte Maus-/Tastensteuerung ist akzeptabel. Während heißer Kämpfe ist es jedoch nicht ratsam, mit Gegenständen zu experimentieren: Manche Monster sind so flink, daß sie Euch mitten im Waffenwechsel kalt erwischen. Schnelligkeit, Ausdauer und Stärke sind überlebenswichtig.

Zum Zaubern braucht es aber auch Macht und Klugheit. All dies ist bei der Punkteverteilung nach einer wunderschön dargestellten Einführung zu beachten. Wer eine *Ad Lib*- oder *Soundblaster*-Karte sein eigen nennt, wird von einigen hübschen Musikstücken erfreut. Die mikroskopischen Gegenstände sind auf CGA-Grafik allerdings kaum zu erkennen. Selbst im VGA-16-Farb-Modus muß man sehr genau hinsehen. Der Packung liegen drei 5 1/4"-Disks, eine Kurzanleitung, sowie ein deutsches und englisches Handbüchlein bei. Verzweifelte können beim Hersteller ein Clue Book, Unentwegte einen Editor für neue oder veränderte Level kaufen. 3 1/2"-Disketten gibt's gegen Aufpreis.

Nicht erst an der Spitze des Turmes ist die Luft dünn. Wer mühevollen Kämpfe nicht scheut, sondern Spaß an kunstvollen Kopfnüssen hat, möge den Aufstieg beginnen!

Eva Hoogh



<b>Grafik</b>	
CGA/EGA/VGA ...	4/6/7
Steuerung .....	8
Handlung .....	8
Atmosphäre .....	8
Preis/Leistung .....	8





# KINDER-SPIEL



**INSECTS  
IN SPACE**

**System:** Amiga, empf. VK-  
**Preis:** ca. 75 Mark, **Herstel-**  
**ler:** Hewson, England,  
**Muster von:** United Soft-  
ware, 4835 Rietberg 2.

*Defender* wird wohl den meisten von Euch ein Begriff sein. Zugegeben, vor vier, fünf Jahren echt 'ne hammerharte Sache. Heute liegt etwas ähnliches bei mir auf dem Schreibtisch: **INSECTS IN SPACE**. Vor ungefähr zweieinhalb Jahren war dieses Game schon einmal als Low Budget für die gute alte Brotkiste auf dem Markt. Heute will man dieses Game als Umsetzung für den Amiga verkaufen.

Das Problem dabei: Der gesamte Spielablauf entspricht schon lange nicht

mehr dem heutigen Standard. Das Geschehen spielt sich im Weltraum ab. Es sollen Babies vor bössartigen Insekten gerettet werden. Helena, die außer ihren Flügeln nicht viel an hat, hat die Aufgabe, die Schreihälsen in Sicherheit zu bringen.

Dies tut sie, indem sie im All hin und her fliegt und sich mittels ihres Laserblikkes diverser Fliegemänner erwehrt. Diese versuchen die Schnullis hochzuheben, um sie dann aus beachtlicher Höhe fallen zu lassen. Und das tut den Kleinen gar nicht gut! Eben deshalb sollte Helena schnell zur Stelle sein, um sie aufzufangen oder per Laserschuss aus haarigem Gebein zu befreien. Ein biß-

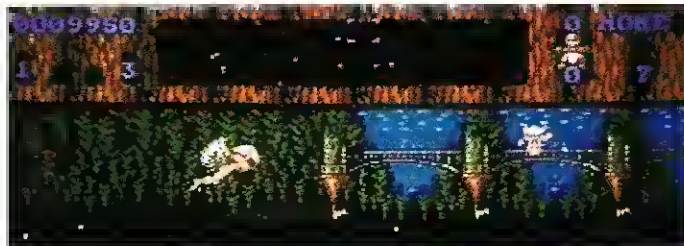
chen sehr fies ist allerdings der Autor der Anleitung abgefahren: „Sankt Helena muß die Bienen daran hindern, sich die Babies zu greifen, sie auf große Höhe zu fliegen und dann auf die Erde fallen zu lassen, was den Boden ekelhaft dreckig macht.“ Da war wohl 'n Sado am Werk, he?

Aber nicht nur 'n Sado scheint die Firma Hewson an das Game gesetzt zu haben, sondern noch zudem auch einfallslose Programmierer. Die Grafik von **Insects in Space** gibt nämlich nicht gerade viel her. Da wären der Weltraum, tja, und das All. Weiterhin wäre da ziemlich viel Weltraum und ziemlich viel All zu sehen. Also man

sieht da auf dem Screen 'ne ganze Menge schwarz mit Sternen drin, soll wohl das All sein. Ja, ist ja schon gut, Ihr wißt's jetzt alle! Oben und unten am Bildschirm sieht man Wald und Häuser (die sich immer in gleicher Form wiederholen), wobei die obere Landschaft auf dem Kopf steht.

Dort sitzen dann auch die schreienden Wänste rum. Anhand eines Radars kann der Spieler die Gegner ausmachen, was auch unbedingt vonnöten ist, denn die sind verdammt schnell! Also, ich für meinen Teil fahre auf diese exhibitionistisch veranlagte Dame nicht ab. Aber wer's trotzdem probieren will, ich habe nichts dagegen. ■

*Sandra Alter*



Grafik .....	7
Sound .....	6
Spielablauf .....	6
Motivation .....	5
Preis/Leistung .....	5

## DYNATEX

**Das Fachgeschäft für Videospiele!**  
→ **jetzt auch in Dortmund!** ←

» Brück's Center «, Brückstraße 42-44, 4600 Dortmund 1 (Capitol-Kinocenter)

Hier finden Sie alles, was das Videospieler-Herz höher schlagen läßt!

**Eröffnungsangebote:**

### SEGA MEGA-DRIVE

Aleste	<b>DM 79,00</b>
Gynoug	<b>DM 89,00</b>

### GAMEBOY

Gremlins II	<b>DM 59,00</b>
Super Contra	<b>DM 59,00</b>

weitere Top-Titel für sämtliche Geräte varrätig!

**Internationaler Versand:**

**Telefon: 02301 / 4134 oder 4153 • Fax: 2634**

**Versandanschrift:** Inh. Hans-Jürgen Grahl, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede  
- Händleranfragen erwünscht -

(Preislisten nur gegen frankierten Rückumschlag!)

Alle hier angebotenen Geräte sind ohne FIT Nummer und VDE-Prüfung. Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FIT-Nummer kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden!



# ASM und Shareware, warum nicht?

Hallo, Spiele- und ASM-Freunde! Ich möchte Euch heute gern die „etwas andere Software“ vorstellen, die nichts mit dem ganz großen Kommerzrummel zu tun hat. Ich meine die Software, die Ihr vor dem Kauf erst einmal in Ruhe prüfen und ausgiebig testen könnt. Bei Wohlgefallen könnt Ihr Euch direkt bei den jeweiligen Programmautoren registrieren lassen oder nutzt den Registrier-Service deutscher Distributoren. Gemeint ist die „Shareware“. Shareware avanciert seit geraumer Zeit zur Software der Spitzenklasse. Für die modernen und preislich erschwinglichen Entwicklungstools, wie etwa die Programmiersprache C oder Pascal, stehen derart viele Tool-Bibliotheken zur Verfügung, daß Programmierpraktiken, wie zum Beispiel die Window- oder die Pulldowntechnik, auch an der Tagesordnung eines Sharewareprogrammierers sind. Die Programmautoren sind zwar auch am Vertrieb ihrer Programme interessiert, jedoch nicht auf dem üblichen, kommerziellen Vertriebsweg über Software-Händler, sondern über das Shareware-Konzept. Dieses lautet „Erst testen, dann registrieren lassen, und zwar direkt beim Autor oder Distributor“. Die zum Test freigegebenen Programmversionen sind zu neunundneunzig Prozent in ihrem Funktionsumfang nicht eingeschränkt. Lediglich wird durch das Einblenden von Textmeldungen (die auf das Registrieren aufmerksam machen) oder den Aufruf von Zeitschleifen der ordnungsgemäße Programmablauf etwas verzögert. Daß es sich hierbei auch nicht um virenverseuchte oder abgespeckte, nichtlauffähige Programme handelt, kann ich Euch hier gern am Beispiel für MS-DOS-Rechner vorstellen.



## FILEKAT 2.0

System: IBM-PC (Konfiguration: MS-DOS, 640 KB RAM, Festplatte und Drucker empfehlenswert, aber keine Voraussetzung, Sharegebühr: 30 Mark, Autor: Armin Hoppe, Muster von: PD-Service, 4930 Lage, Tel.: 05232-66912.

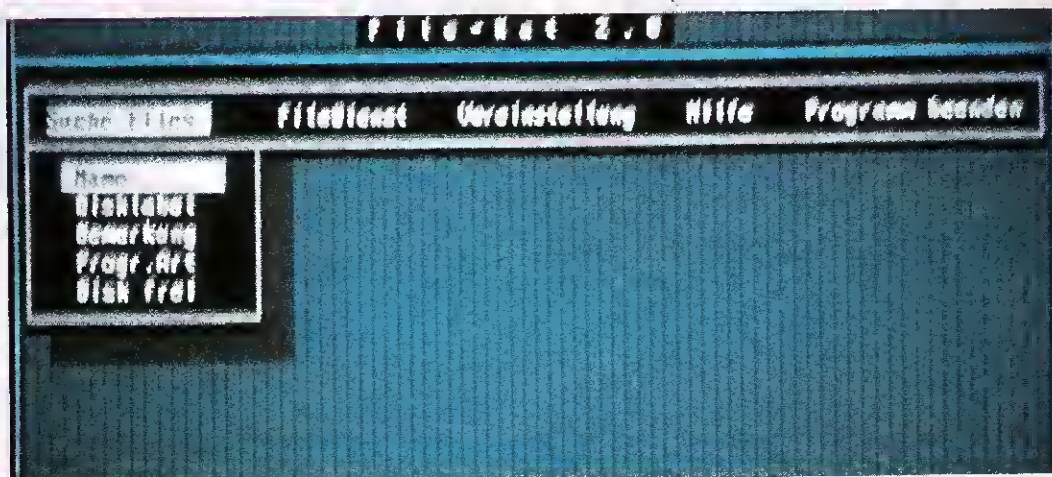
Das Katalogisieren von Disketten oder anderen Massenspeichern ist und bleibt stets ein Thema für alle PC-User, die mehr als eine Diskette ihr Eigentum nennen. Und das sind doch wohl die meisten unter uns. Bei vielen herkömmlichen Katalogprogrammen müßt Ihr alle Programmnamen und sonstige späteren Suchkriterien „manuell“ eingeben, um zum gewünschten Ergebnis

(dem schnellen Auffinden bestimmter Programme und der zugehörigen Diskettennummer / Plattenverzeichnis) zu kommen. Oft ist dies jedoch zu umständlich oder zu arbeitsaufwendig, so daß viele Anwender noch keine Katalogisierung haben oder immer an neuen, leistungsfähigen Katalogprogrammen interessiert sind. Mit dem Programm FILEKAT 2.0 könnt Ihr nun alle Eure Dis-

ketten- oder Festplatteninhalte automatisch einlesen. Aber nicht nur das! Einmal eingeleseene Daten könnt Ihr weiterhin zum Beispiel nach Diskettenname, Dateigröße oder nach dem Sachgebiet z.B. Tools, Anwendung u.s.w. sortieren lassen. Durch die gute, deutsche Bedienoberfläche ist das Suchen und Auffinden aller Programme problemlos und schnell durchzuführen.

Im Menü „LISTEN“ könnt Ihr auch Aufkleber mit bis zu 4 Zeilen frei definierbaren Text selbst erstellen. Weiterhin könnt Ihr von Eurer Festplatte auf die Laufwerke A: oder B: kopieren. Ein Diskettenlabel kann automatisch durch Filkat vergeben werden. Nach dem Start verschwinden zwar alle residenten Programme (wegen des Platzbedarfes) aus dem Arbeitsspeicher, trotzdem kann ich Euch dieses Programm empfehlen. ■

R.S.





DIE ZEIT WIRD KOMMEN

# WARRIOR OF



# DARKNESS

DIE NÄCHSTE HERAUSFORDERUNG

**BOMICO**

Am Südpark 12  
6092 Kelsterbach  
Schriftliche Anfragen nur  
gegen Rückporto.



**BOMICO** Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomico  
Spielen? Möchten Sie Tips zum  
Spielablauf? Unsere Spiel-  
experten helfen weiter!  
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00  
Uhr. Ein Anruf genügt.  
Tel.: 06107/620 67

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 02 34/68 04 60, Fax 02 34/68 04 97





## FASTMENÜ PLUS VERSION 2.2

**System:** IBM-PC (Konfiguration: MS-DOS ab Version 2.2, 256 KB RAM Arbeitsspeicher, Bildschirm Monochrom, CGA oder VGA, Festplatte empfehlenswert, eine Maus wird unterstützt),  
**Sharegebühr:** \$ 30, **Autor:** Jack W. Hildenbrand, Ohio, USA, **Muster von:** PD-Service in Lage, Tel.-Nr. 05232-66912.

kette eine Handbuch-Datei von zirka 85 KB Größe. Diese ist zwar in englische Sprache verfaßt, jedoch durchaus auch für den Englisch-Laien zum Nachschlagen geeignet...

Wer seine Programme nicht nur von der Betriebssystem-Ebene starten möchte, kann doch einfach ein Menüprogramm verwenden. FASTMENÜ PLUS ist ein Menü-Programm der Sonderklasse. Nach dem problemlosen Installieren auf die Festplatte, rief ich Fastmenü Plus mit „FAST“ auf. Fastmenü läuft auf PCs mit monochromer oder CGA-Grafikkarte. Die Hauptmaske ist aufgeteilt in zwei Hälften. Eine für die Menü-Befehle (links) und eine für die Anzeige der jeweiligen Menü-Auswahlpunkte (rechts). Es werden immer 20 Menüpunkte je Page angezeigt. Insgesamt stehen 40 von diesen Seiten zur Verfügung, was somit die Einrichtung von 800 Programmen ermöglicht. Das reicht Euch bestimmt auch aus, oder?

Auf der linken Seite des Monitors fand ich, eingepackt in eine tolle grafische Anzeige, bei VGA auch kein Wunder, die folgenden Menüoptionen: SETUP (zur Einstellung des Bildschirm-schoners „Dunkelschaltung“, des General-Paßwortes und des Laufwerkes). MONEY-BOOK (eine Art Kassenbuchverwaltung), BATCH-

DOS (zum Erstellen, Ändern oder Ausführen von Batchdateien) und INFO (zur Anzeige der wichtigsten Systemdaten wie zum Beispiel die Art des PC-Prozessors, Menge freier Arbeits- und Massenspeicher u.a.), PHONE (ein nützliches Telefonbuch für die Speicherung der wichtigsten Telefonnummern), CALC (eine Taschenrechnerfunktion mit den vier Grundrechenarten), DISC (eine Art Disk-Manager mit den Unterpunkten: Directories erstellen, DOS Diskcopy und einer Shell), EDIT (zum Erstellen und Sortieren der einzelnen Menüpunkte), NOTEPAD (eine kalenderbezogene Notizbuchfunktion).

Als erstes wollte ich einige Programme in Fastmenü einbinden. Hierzu wählte ich „EDIT“ an (entweder mit der Maus oder mit den Cursortasten) und kam in eine leicht verständliche Maske zur Eingabe eines Namens (welcher später im Menü angezeigt werden soll), des Verzeichnispfades und des eigentlichen Programmnamens.

Weiterhin konnte ich entscheiden, ob ich den Zugriff auf das Programm mittels eines Paßwortes absichern wollte oder nicht. Nach dem Startaufruf „DISC“ (der Shell) erhaltet Ihr eine Verzeichnisstruktur wie mit dem DOS-Befehl »TREE« grafisch dargestellt. Ihr könnt

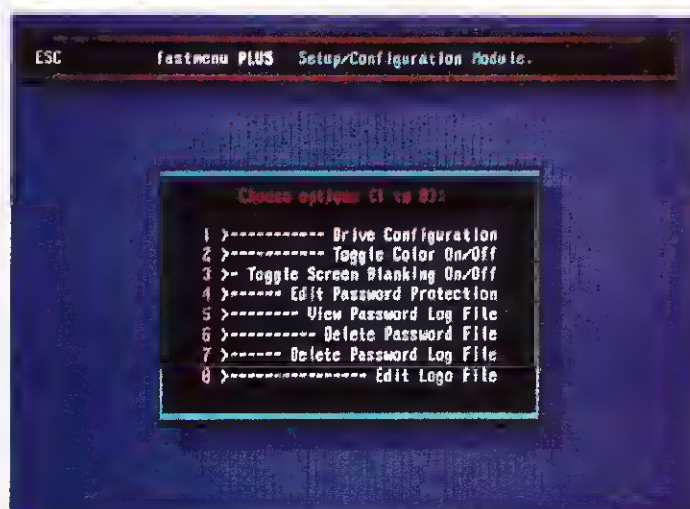
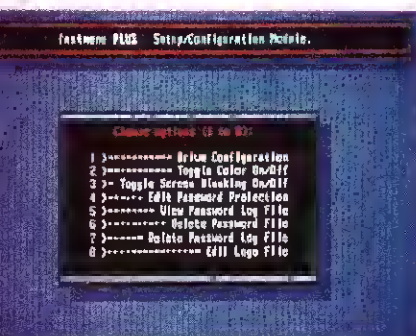
Euch nun ein beliebiges Unterverzeichnis mit den Cursortasten auswählen und erhaltet nach dem Drücken der „Enter“-Taste die in diesem Verzeichnis befindlichen Dateien angezeigt. Jetzt könnt Ihr die Dateien bearbeiten, zum Beispiel mit dem COPY-, VIEW- oder EDIT-Befehl. Die gängigsten Funktionen, wie man sie von einer Bedienoberfläche erwartet, sind vorhanden.

Bei der Telefonbuchfunktion „PHONE“ könnt Ihr leider nicht die deutschen Vorwahlnummern richtig eingeben, weil das Programm auf die amerikanische, dreistellige Vorwahl voreingestellt ist. Auch wurde in diesem Feld gleich eine Klammer auf „(“ und am Ende, nach Eingabe der drei möglichen Zahlen, eine Klammer zu „)“ vorgegeben. Diese kleine Beeinträchtigung schmälerte aber in keinsten Weise meinen positiven Gesamteindruck.

Bei achthundert möglichen Menüpunkten fehlt auch eine Sortieroutine nicht. Diese ist im EDIT-Modus versteckt. Wenn Ihr Euch dort die Auswahlpunkte mit dem List-Kommando anzeigen laßt, erscheint in der letzten Bildschirmzeile die Sortieroption.

Auch ein Kassenbuch ist in Fastmenü enthalten. „Moneybook“ heißt das gute Stück, welches Euer Geld so nett verwaltet. ■ R.S.

Für alle Anwender, die gern ihre Programme aus einem Menü heraus starten, ein Super-Programm. Der Funktionsumfang und die einfache Bedienung machen dieses Shareprodukt gerade für PC-Einsteiger hoch interessant. Wer Hilfe benötigt, findet auf der zweiten Dis-





# AMIGA BERLIN 91

Unter der  
Schirmherrschaft von  
**Commodore**  
und dem



Information:



Ami Shows Europe GmbH  
Zugspitzstraße 2A  
D-8011 Vaterstetten

Tel: 0 81 06-45 62  
Fax: 0 81 06-3 40 94



**26.-28. April 1991**  
**Messegelände AMK Berlin**  
**Halle 1**  
(25.04.91 Fachbesuchertag)

**Öffnungszeiten:**  
**25.04.91/Fachbesuchertag**  
**10:00-18:00 Uhr**

**26.-28. April 1991**  
**9:00-18:00 Uhr**

**Eintrittspreise:**  
**Schüler/Studenten DM 12,-**  
(Vorverkauf: DM 10,-)  
**Erwachsene DM 17,-**  
(Vorverkauf: DM 15,-)

**Vorverkaufsstelle Berlin**

**Showtime**  
**Konzert & Theaterkassen**  
Tel.: 0 30 - 882 25 00

Sponsored by West



# Konsolen

## „Man sollte ....

.... den Tag nicht vor dem Abend loben,,, lehrt uns ein uraltes Sprichwort. Auf den Winter trifft dies genauso zu, und so hätte unser Michael letzten Monat erst den Frühling abwarten sollen, bevor er von einem „milden“ Winter sprach. Warum? Temperaturen von 20 Grad unter Null und Schnee en masse machten in den ersten Wochen dieses Jahres uns und vor allem meinem Wagen zu schaffen. Gottlob stehen unsere geliebten Konsolen im Warmen, wenngleich uns die Software diesen Monat nicht unbedingt erwärmen konnte.

Für die PC-Engine gibt's momentan so gut wie keine Neuerscheinungen. Beim Game-Boy sieht es da schon besser aus; das Mega-Drive bietet Umsetzungen bekannter Games. Der Renner dieses Monats war das LYNX, und dies wird wohl auch in Zukunft so bleiben. Warum? Neuankündigungen zur Genüge, und ein neuer Verkaufspreis von sensationellen 199 DM (ohne Cartridge) sollen der Handheld einen ordentlichen Schwung nach ganz oben geben. Wenn Euch das nicht erwärmt!

Tschüs bis die Tage,  
Euer A-MAN

## Taktische Tölpelei



### GAIN GROUND

System: Sega Master, Sega Mega, empf. VK-Preis: ca. DM 90, Hersteller: Sega, Japan, Muster von: Sega Deutschland/Virgin Games, 2 Hamburg 26; Flashpoint, 54 Koblenz.

Buchstäblich Boden zu gewinnen, gilt es in SEGAS nicht ganz taufrischem Gauntlet-Verschnitt. GAIN GROUND heißt das Actionspektakel folgerichtig. Fünf Runden mit je zehn anwähl- und beliebig oft spielbaren Abschnitten warten auf den tapferen SEGA MASTER- oder SEGA MEGA-Spieler. Zum Hintergrund: Das Shokane-Kolosseum ist vom Computer übernommen worden. Ihr müßt Euch durch die monster- und fallenbewehrten Spielstufen schlagen, um den Rechner schließlich zu besiegen. Nebenbei solltet Ihr so viele eingefangene Zuschauer wie möglich (dargestellt durch ein Waffensymbol) mitnehmen. Sie helfen Euch dann durch die weiteren Levels. Ein „Area“ ist überstanden, wenn Ihr den Ausgang erreicht oder alle Gegner erledigt habt. Geschieht dies vor Ab-

lauf der Zeit, gibt's einen saftigen Bonus.

Alle zehn Abschnitte gibt es zum Üben einen Hauptgegner. Ihr habt drei Leben und mehrere Kämpfer zur Auswahl. Jeder hat spezielle Waffen, die mit der zweiten Feuertaste benutzt werden. Da gibt es Speere, Handgranaten, eine feine Wasserkanone oder die Fähigkeit des Ninjas, den Boden zu vergiften. Weit weniger wirksam ist die per Taste 1 zu benutzende Standardwaffe. Das von oben gesehene Spielfeld nimmt den Großteil des Bildschirms ein. Kämpferporträts, Zeit-, Punkte- und Befreitenanzeige sind seitlich angeordnet.

Ziehen sich Sound und vor allem die Grafik auf beiden Systemen noch halbwegs aus der Affäre, wandern spätestens im fünften Level die Gedanken („Hast Du die Kaffeemaschine zu Hause abgestellt? Wann kommt endlich *Captive-PC*?“). Zu eintönig ist der Spielab-schleichen, zu simpel die Aufgaben. Wer vor dem Bildschirm einzuschlafen droht, kann mit Hilfe eines Freundes versuchen, den Spielspaß aus seinem Winkel zu locken: Zwei Spieler können sich gleichzeitig versuchen. Wahrscheinlicher ist aber ein Wutanfall über das verschenkte Geld. Wie heißt es in der Sega Master-Anleitung? „Schießen Sie das Ding zu Fetzen!“

Eva Hoogh

Grafik	.....	Master/Mega	.....	7/7
Sound	.....			5/4
Spielablauf	.....			5/5
Motivation	.....			4/4
Preis/Leistung	.....			5/5







## SHANGHAI

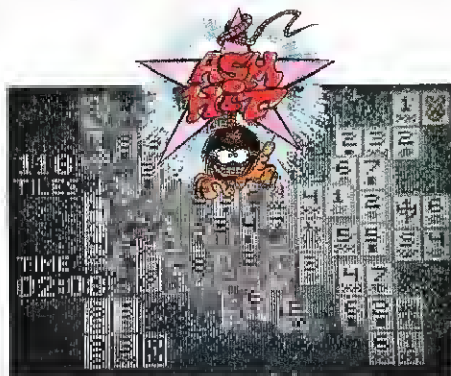
**System:** Lynx, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, **Hersteller:** Atari Corporation, Atari, 6096 Raunheim.

Mah-Jongg dürfte selbst in unseren Breitengraden mittlerweile jeder kennen; Heimcomputerversionen dieses über 4000 Jahre alten Spiels gab es ja zur Genüge. SHANGHAI nennt sich die – meiner Meinung nach – beste Fassung dieses chinesischen Denkspiels und wurde kürzlich für das Lynx konvertiert. Das wurde auch Zeit, gehört dieses Game doch zu meinen absoluten Lieblingen und bietet sich für Handheld-Konsolen geradezu an.

Das Spielziel von Mah-Jongg liegt darin, ein Spielfeld, das in mehreren Ebenen gestuft ist und 144 Spielsteine

umfaßt, abzuräumen – paarweise wie bei Memory! Da die Steine jeweils nur nach rechts oder links weggezogen werden können, müssen sie zumindest an einer Seite frei liegen.

Das Besondere an der Lynx-Version ist, daß es nun sieben verschiedene Spielfelder gibt, die bestimmte Tiere nachbilden. Neben dem Standarddrachen gibt es nun also noch Spinne, Ha-



# Konsolen

bicht, Schildkröte, Schmetterling, Fisch und einen Bären. Musikalisch bietet Shanghai vier verschiedene Musikstücke, die das Spiel sehr nett untermalen.

An Shanghai hat der Zahn der Zeit keine Spuren hinterlassen – im Gegenteil, denn diese Version weiß noch mehr als die anderen zu überzeugen. Buy it! ■

*Hans-Joachim Amann*

Grafik .....	5
Anleitung .....	in Arbeit
Spielablauf .....	11
Motivation .....	11
Preis/Leistung .....	11

## Rmmmhpffff



## RYGAR

**System:** Lynx, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, **Hersteller:** Atari Corporation, **Muster von:** Atari, 6096 Raunheim.

Äußerst positiv zu bemerken ist, daß im Moment wieder einiges an Lynx-Software auf den Markt schwappt. Auch Action-mäßig hat ATARI wieder etwas zu bieten; nämlich die Umsetzung des Tecmo-Automaten RYGAR, der schon vor fünf Jahren in den Spielhallen zu „bewundern“ war. Die Hintergrundstory verrät uns das Übliche: Böse Buben machten dieses und jenes, und der mutige Krieger darf die Sache nun ausbügeln.

Durch 23 Level muß der Lynxianer nun den tapferen Rygar begleiten, um das Böse zu besiegen. Dafür ist er mit einer kleinen Waffe ausgerüstet, die einem Jo-Jo gleicht. Selbstverständlich mit vernichtenderer Wirkung. Die Ähnlichkeit besteht auch nur darin, daß diese Waffe eine bestimmte Reichweite hat und an einer Schnur befestigt ist und so automatisch zurückkommt. Rygar hat gegen eine Vielzahl verschiedener Monster, Gnome, fliegender Saurier und der-

lei mehr zu kämpfen. Manche dieser Gegner müssen mehrmals getroffen werden, bevor sie sich in die Ewigen Jagdgründe verziehen.

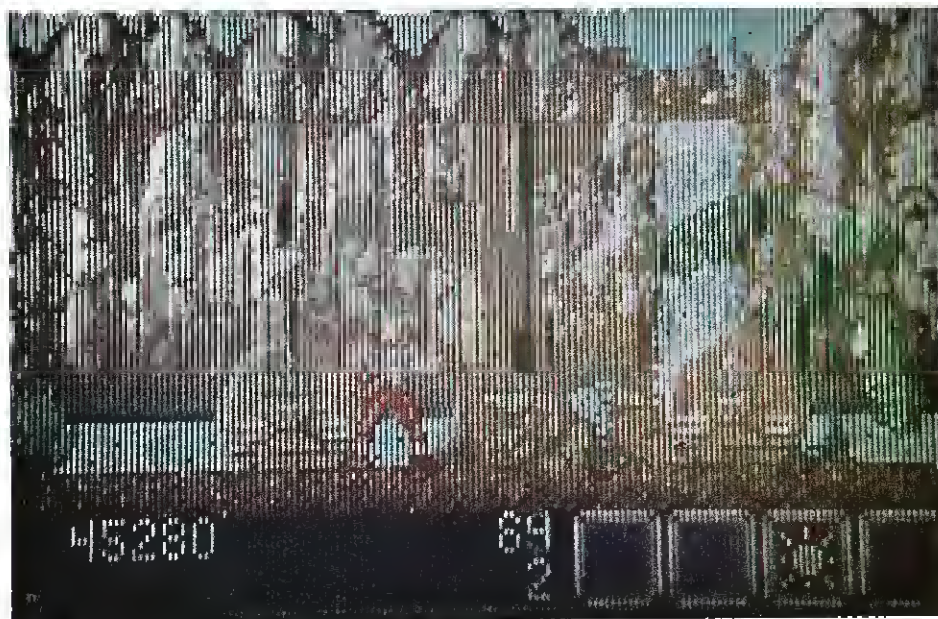
Auf dem langen Weg zum Ziel findet der Spieler Dutzende von Extras, wovon die meisten „nur“ einen Punktebonus bedeuten. Es gibt aber auch welche, die beispielsweise den Schuß verstärken.

Über die Grafik des Games kann nicht gemeckert werden: Sie ist farbenfroh, das Scrolling ist sauber und in mehreren Ebenen. Die Spielfigur und die Monster sind gut animiert. Vor allem letztere sind teilweise herrlich gezeichnet worden.

Die Soundeffekte passen gut zum Spiel, lediglich die ständig vorsich hin dudelnde Melodie weiß nicht zu überzeugen. Bei Rygar handelt es sich um ein gutes Action-Spiel, dem zwar echte Hitqualitäten fehlen, das aber lange Zeit Spaß macht. ■

*Hans-Joachim Amann*

Grafik .....	8
Sound .....	8
Spielablauf .....	9
Motivation .....	9
Preis/Leistung .....	9





# Konsole



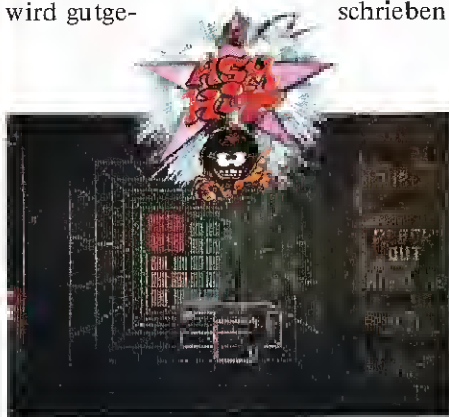
## BLOCK OUT

**System:** Lynx, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, **Hersteller:** Atari Corporation, **Muster von:** Atari Corporation, Sunnyvale, California.

Eine 3D-Variante von *Tetris* für das Lynx gefällig? Bitteschön, ATARI macht's mit der Konvertierung von BLOCK OUT möglich! Wer Block Out

noch nicht kennt, der sollte wissen, daß es sich hierbei um ein Suchtspiel in Tetris-Manier handelt, nur - wie bereits erwähnt - in dreidimensionaler Darstellung. In einer Art Röhre muß der Spieler die von oben herabfallenden Spielsteine zu einer ebenen Fläche zusammenschustern. Gelingt dies, so löst sich diese auf, und ein Punktebonus wird gutge-

schrieben.



Von Zeit zu Zeit werden die herabfallenden Blöcke schneller, so daß sich das richtige Setzen erschwert. Natürlich haben die Steine auch verschiedene Formen, sonst wäre das Spiel ja zu einfach.

Gegenüber der Amiga-Version hat sich außer der Steuerung nichts geändert. Diese ist natürlich nicht mehr so komfortabel wie die des Homecomputers, stehen dem Lynx doch nur zwei Feuerknöpfe zur Verfügung. Aber nach einer kurzen Eingewöhnungszeit stellt auch diese Steuerung kein Problem mehr dar, und ich kann mit Sicherheit sagen, daß Block Out auch auf dem Lynx ein absolutes Suchtspiel ist, das seinen Weg machen wird.

Hans-Joachim Amann

Grafik .....	7
Anleitung .....	in Arbeit
Spielaufbau .....	10
Motivation .....	12
Preis/Leistung .....	11

## Mini-Ninja



## Ninja Gaiden

**System:** Lynx, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, **Hersteller:** Atari Corporation, **Muster von:** Atari, Sunnyvale, California.

Ganz frisch aus dem sonnigen Kalifornien kommt das Action-Game NINJA GAIDEN. Wie der Name vermuten läßt, nimmt der Spieler den Part eines kleinen Ninja ein, der sich durch vier Level kämpfen muß. Ausgerüstet ist der Super-Fighter mit - nichts! Zumindest zu Beginn des Spiels ist ihm ausschließlich

der Kampf mit bloßen Fäusten vorbehalten.

Nach dem Spielstart geht's dann auch gleich kräftig zur Sache: Mächtig kräftige Muskelprotze, die anscheinend eine Eishockeymaske tragen, wollen dem kleinen Ninja eines auf die Backe hauen. Dieser wehrt sich jedoch mit Button B und verteilt so Tritte und Schläge. Nach einigen gut angesetzten Treffern sacken die Widersacher zusammen, stehen meist aber noch das eine oder andere Mal auf, bevor sie endgültig eliminiert sind.

Auffällig ist, daß es nur eine Sorte von Feinden gibt, abgesehen von den End- und Zwischengegnern. Das bietet auf Dauer nicht allzuviel Abwechslung, wenngleich die Grafik ansonsten sehr gut ist.

Per Druck auf den 'B'-Feuerknopf

springt der Spieler oder schlägt hohe Salts über seine Gegner hinweg. Gelingt es ihm, einen dieser Bösewichte gegen eine Telefonzelle zu katapultieren, so zerbricht diese und gibt ein Extra frei, das nach einigen Sekunden jedoch wieder verschwindet, sollte es der Spieler nicht aufgeammelt haben.

An manchen Stellen muß sehr hoch gesprungen werden, um eine Stange zu ergreifen, die über einen Abgrund führt. Um solch hohe Sprünge auszuführen, muß „Option 1“ gedrückt werden. Gut finde ich, daß diese Optionstasten mehr und mehr mit spielerischen Funktionen belegt werden.

Ein großes Manko von Ninja Gaiden ist der sehr, sehr niedrig angesetzte Schwierigkeitsgrad: Es gelang mir beim ersten Versuch, das gesamte Spiel ohne Continue durchzuspielen! Etwas mehr darf doch ruhig verlangt werden, oder? Da nutzt auch die teilweise hervorragende Animation des Mini-Ninjas nichts. Schade eigentlich, denn durch die gelungene technische Seite hätte aus diesem Spiel wenn auch kein Hit, so doch zumindest ein langmotivierendes, actionreiches Game werden können, das sein Geld wert ist.

Hans-Joachim Amann

Grafik .....	10
Sound .....	8
Spielablauf .....	8
Motivation .....	7
Preis/Leistung .....	7





# TRÄGE!



## TRAMPOLINE TERROR

**System:** Mega Drive, empf. VK-Preis: ca. 100 Mark, **Hersteller:** Dreamworks, USA, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Schon wieder! Schon wieder ist eine Adlige verschwunden. Diesmal ist es zwar nicht – wie so oft – eine Prinzessin, sondern eine Königin. Aber Krone ist Krone, und Rettung bleibt Rettung. Also auf in den Kampf! Allerdings liegt Ihr diesmal völlig falsch, wenn Ihr denkt, es ginge mit Ballerei zur Sache.

Das hier und heute vorgestellte Game heißt TRAMPOLINE TERROR. Ich denke, der Name spricht für sich. Die Firma DREAMWORKS hat sich also demzufolge etwas zum Thema Trampolin einfallen lassen. Der Planet Aha, dessen Königin wir suchen, ist von fiesen Bestien besetzt worden. Diese haben nun auf dem gesamten Planeten, der im Spiel durch ver-

schiedene Plattformen dargestellt wird, Tretminen und Trampoline ausgelegt.

Die Minen explodieren, so wie das Minen so an sich haben, schon bei einmaligem Drauftreten. Die Trampoline können mehrmals benutzt werden. Das jeweilige Trampolin verfärbt sich nämlich nach jedem Sprung. Zeigt es irgendwann die Farbe Rot, so heißt dies, daß es nur noch einmal benutzt werden darf. Danach löst sich das Feld in Wohlgefallen auf. Man kann jedoch auch über das Trampolin gehen, dann passiert nichts. Die Minen *müssen* jedoch alle ausgelöst werden, da nur so ein Level beendet werden kann.

Natürlich besteht die Aufgabe nicht nur darin, über irgendwelche Felder zu laufen, sondern es gibt auch Gegner.

Diese können Ufos, Schildkröten oder beispielweise übergroße Bleikugeln sein. Als Gegenmaßnahme für dieses lästige Getier kann eine Art Handgranaten benutzt werden, die allerdings vorher aufgesammelt werden müssen. Weiterhin kommen Extras zum Einsatz, die in verschiedenen Feldern versteckt sind. Die Benutzung dieser Extras ist je-

# Konsolen

doch nicht variabel. Sie treten sofort in Erscheinung.

Dreamwork hatte zwar mit dieser Trampolin-Geschichte gar keine schlechte Idee, doch irgendwie hätte man das Ganze spannender gestalten müssen. Auf Dauer wird die Hüpferei nämlich ganz schön öde. Auch grafisch passiert nicht viel Neues, zumal man sich meiner Meinung nach mit der Gestaltung sowieso nur wenig Mühe gegeben hat. Ebenso ist in etwa der Sound ausgefallen. Keine lohnenswerte Anschaffung!

Sandra Alter

Grafik .....	7
Sound .....	6
Spielablauf .....	7
Motivation .....	5
Preis/Leistung .....	6

02162 / 12073



HARDWARE

SOFTWARE

ZUBEHÖR



02162 / 12073

Name	Gen	Amiga	MS-DOS	St
686 Attack Submarine	SIM	59.50	74.50	-
A 10 Tank Killer	SIM	64.50	89.50	89.50
A-mos	ANW	99.50	STOS	99.50
A.D. Tactical Fighter 2	SIM	59.50	59.50	59.50
Ahl. Transport Pilot 2	SIM	-	99.50	-
Alpha Waves	ACT	64.50	-	64.50
Awesome	ACT	69.50	69.50	69.50
B.A.T.	ADV	89.50	-	-
Bedlands	ACT	59.50	-	59.50
Balance of Power 1980	STR	64.50	69.50	-
Battle of the Cosmic Forge	ROL	89.50	89.50	-
Battle Command	ACT	64.50	-	64.50
Battle Squadron	ACT	64.50	-	64.50
Battlestar	STR	74.50	-	64.50
Battletech 2	STR	-	84.50	-
Blockout	ACT	64.50	64.50	-
Buck Rodgers	ROL	69.50	69.50	-
Bundesliga Manager	SIM	49.50	59.50	49.50
Cadaver	ADV	64.50	-	64.50
Car Vup	SIM	59.50	-	59.50
Celica GT 4 Relay	SIM	69.50	-	69.50
Champions of Kryn	ROL	69.50	74.50	69.50
Chaos Strikes Back	ROL	64.50	-	64.50
Chase HQ 2	ACT	64.50	-	64.50
Codename Isenem	ADV	84.50	84.50	89.50
Conflict	STR	19.50	-	19.50
Conquest of Camelot	ADV	84.50	84.50	84.50
Covet Action	ADV	-	84.50	-
Crimewave	ACT	59.50	69.50	59.50
Curse of the Azure Bonds	ROL	69.50	69.50	69.50
Curse of the RA	ADV	54.50	59.50	54.50
Das Boot	SIM	-	69.50	-
Das Stundenglas	ADV	74.50	74.50	-
Dinovers	ACT	57.50	57.50	-
Dragon Breed	ACT	64.50	-	64.50
Dragon Wars	ADV	64.50	69.50	-
Dragonlight	ROL	74.50	74.50	74.50
Dragons Breath	ADV	72.50	72.50	72.50
DragonStrike	SIM	69.50	-	-
Duck Tales	ADV	64.50	64.50	-
Dungeon Master	ROL	59.50	-	59.50
Elyria Mistress	ADV	74.50	94.50	-
F 16 Combat Pilot	SIM	59.50	69.50	59.50
F 16 Falcon	SIM	74.50	89.50	74.50
F 16 Falcon Mission Disk	TDG	49.50	-	49.50
F 16 Falcon Mission Disk 2	TDG	49.50	-	49.50
F 19 Stealth Fighter	SIM	69.50	84.50	89.50
Flight of the Intruder	SIM	e.a.	89.50	-
Flood	ACT	64.50	-	64.50
Golden Axe	ADV	64.50	-	64.50
Great Courts 2	SIM	64.50	-	64.50
Hard Drift 2	SIM	64.50	74.50	64.50
Hardball 2	SIM	64.50	-	-
Harpoon	STR	79.50	-	-

Name	Gen	Amiga	MS-DOS	St
Horror Zombies	ACT	64.50	-	64.50
Imperium	STR	64.50	74.50	64.50
Indianapolis 500	SIM	64.50	64.50	-
Indiana Jones Adventure	ACT	64.50	69.50	64.50
Insects in Space	ACT	64.50	-	-
Invest	SIM	59.50	-	59.50
Isidoro	GES	64.50	74.50	-
It Came From the Desert	ADV	74.50	89.50	-
Jones in the Fast Lane	ROL	-	72.50	-
Kaiser	SIM	99.50	-	99.50
Kick Off 2	SIM	54.50	-	54.50
Kick Off 2 Final Whistle	SIM	59.50	-	-
Kings Quest 4	900	84.50	84.50	84.50
Kings Quest 5 EGA	ADV	-	84.50	-
Kings Quest 5 VGA	ADV	-	99.50	-
Klex	GES	54.50	59.50	54.50
Legend of Feerhail	ROL	69.50	69.50	69.50
Leominge	ACT	59.50	-	-
Im 2-Spieler-Modus braucht man eine zweite Maus. Lernmenge plus High Resolution Maus von GOLDEN IMAGE - DM 119,-				
Leisure Suit Larry 2	ADV	84.50	84.50	84.50
Leisure Suit Larry 3	ADV	84.50	84.50	84.50
LHX Chopper Attack	SIM	a.a.	99.50	-
Life and Death 2	ACT	e.a.	79.50	-
Light Corridor	ACT	69.50	69.50	69.50
Lightspeed	ADV	-	89.50	-
Links VGA	SIM	-	89.50	-
Loom	ADV	69.50	69.50	69.50
Lord of the Rings	ROL	a.a.	89.50	-
Lords of Doom	ADV	64.50	69.50	64.50
Lotus Esprit Turbo Chell.	SIM	64.50	-	64.50
M 1 Tank Platoon	SIM	84.50	84.50	84.50
M.U.D.S.	ACT	64.50	74.50	64.50
Mean Streets	ACT	64.50	-	64.50
Midwinter	STR	64.50	69.50	64.50
Mig 29 Eurocom dt.	SIM	89.50	89.50	89.50
Monobase	STR	-	99.50	-
Mystical	ADV	69.50	-	69.50
Nare	ACT	59.50	-	-
Nightshift	ACT	54.50	54.50	-
Obituro	ADV	89.50	-	-
Oil Imperium	STR	49.50	49.50	49.50
Oils Well	ACT	-	59.50	-
On the Road	SIM	69.50	69.50	69.50
Over the Net	SIM	64.50	-	-
Pang	ACT	64.50	-	64.50
Panzer Kick Boxing	ACT	69.50	-	69.50
Peasapod 90	ACT	59.50	-	59.50
Pirates	STR	64.50	59.50	64.50
Populous	SIM	64.50	84.50	64.50
Ports of Call	SIM	69.50	84.50	-
Prince of Persia	ADV	64.50	64.50	64.50
Quest f. Glory (Heroes Quest 2)	ADV	-	89.50	-
Railroad Tycoon	SIM	a.a.	84.50	-

Name	Gen	Amiga	MS-DOS	St
Reinbow Island	GES	59.50	-	59.50
Red Baron VGA	SIM	-	89.50	-
Redneck	SIM	54.50	54.50	54.50
Rick Dangerous 2	ACT	59.50	64.50	59.50
Rise of the Dragon	ROL	-	84.50	-
Romance of the 3 Kingdoms	STR	109.50	109.50	-
Savage Empire Worlds of Ultima	-	-	79.50	-
Second World	SIM	64.50	64.50	64.50
Secret of Monkey Island	ADV	79.50	89.50	89.50
Shanghai 2	STR	-	84.50	-
Sim City	STR	69.50	64.50	69.50
Sim City Architecture 1	SIM	-	44.50	-
Sim City Architecture 2	TDG	-	44.50	-
Sim Earth	SIM	109.50	109.50	109.50
Showslike	ACT	64.50	64.50	64.50
Space quest 3	ADV	84.50	84.50	89.50
Speedball 2	ACT	64.50	-	59.50
Spirit of Excalibur	ADV	79.50	-	-
Star Control	STR	69.50	74.50	-
Stormovik SU 26	SIM	-	72.50	-
Starbase	STR	-	79.50	-
Team Suzuki	SIM	59.50	-	-
Team Yankee	SIM	72.50	82.50	72.50
Thin Red Line	SIM	89.50	69.50	89.50
Tom and the Ghost	ACT	64.50	-	64.50
Torvak the Warrior	ADV	69.50	-	-
Tran's World	SIM	69.50	74.50	64.50
Turkion	ACT	49.50	-	54.50
Typhoon of Steel	STR	79.50	-	-
Ultima 5	ROL	69.50	79.50	69.50
Ultima 6	ROL	89.50	89.50	-
Unendliche Geschichte 2	ADV	74.50	-	-
Unreal	ADV	69.50	-	-
Wild West World	SIM	89.50	-	-
Wing Commander	SIM	-	79.50	-
Wing Commander II	-	-	34.50	-
Wing Com. Sec. Mission 1	TDG	-	44.50	-
Wings	SIM	74.50	-	-
Wolfpack	SIM	74.50	84.50	-
World Championship Soccer	SIM	69.50	-	-
X-Copy 4 Hardware	ANW	59.50	-	-
X-Copy Professional	COP	79.50	-	-
Zeck Mackracken	ADV	64.50	64.50	64.50

Wenn möglich liefern wir alle Programme natürlich mit deutscher Anleitung, oder in deutschen Versionen. Wir führen natürlich auch alle Neuerscheinungen, selbst wenn diese nicht in dieser Anzeige stehen. Einige Neuheiten wie an bei Drucklegung dieser Anzeige noch nicht lieferbar. Andere Titel werden hier vielleicht keinen Platz mehr.

Aktuelle Informationen über unsere Teleshopservice, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Preislisten gegen frankierten Rückumschlag, System angeben.

## HARDWARE für Amiga

3.5 ext. DiscDrive mit Bus, abschaltbar für AMIGA	189,-
5.25 ext. DiscDrive 40/80 Bus abschaltbar für AMIGA	249,-
3.5 Laufwerk für AMIGA 2000 intern	159,-
5.25 Laufwerk für AMIGA 2000 intern als df1	249,-
5.25 Laufwerk für AMIGA 2000 intern als d12	338,-
80MB SCSI Festplatte für AMIGA 500 - betriebsbereit	1598,-
80MB SCSI Festplatte für AMIGA 2000	1468,-

Weitere Hardware für AMIGA und PC's auf Anfrage

512 KB Speichererweiterung für AMIGA 500 intern.

Megebit Technologie, Violettste AKKU - Uhr, abschaltbar

unentbehrlich für jeden AMIGA 500 Spitzenqualität

128,-

## Mäuse für alle!

High Res. Maus für AMIGA/ATARI 280dpi mit Mousepad	69,-
Roboter Maus für AMIGA/ATARI/PC	77,-
Optical Maus für AMIGA/ATARI - die ohne Kugel	119,-
Optical Maus für PC-MS und PC kompatibel mit Ped	-
und Software	129,-

## Joysticks für alle!

Competition Stick für AMIGA/STIC-64	39.50
Competition Stick für SEGA MEGA oder PC/Engine	54.50
Competition Stick für XT/AT incl. Steckkarte mit 2 Fern Port	89.50
Advanced Greivis der Luxus Stick für AMIGA/STIC-64	89.50
Advanced Greivis der Luxus Stick für XT/AT	99.50
Advanced Greivis der Luxus Stick - ersetzt Mouse und Joystick	199.50

## Sound für alle!

AD Lib Sound Board mit Juice Box Software für XT/AT	239,-
AD Lib Sound Board mit Composer Kit für XT/AT	279,-
SOUND BLASTER deutsche Anleitung - Kein Druckfehler!	349,-
GAME BLASTER - reichhaltige Softwareausstattung	199,-
Roll Soundboards / Komplettsysteme für PC	a.a.

## Games für alle

GAMEBOY - GAMEGEAR - ATARI LYNX - SEGA MEGA - SUPER FAMICOM - TURBO EXPRESS - SNK NEO-GEO - NES - SEGA MASTER	-
---	---

Neuheiten für alle Konsolen ständig am Lager

Neu bei Hamo - Spezialliste für Konsolen, Module und Zubehör

Versandbedingungen:

Bei Vorlesse + DM 500,- bei Nachnahme + DM 700,-

Ausland nur Vorlesse, EC-Scheck + DM 120,-

Bestellungen telefonisch: HOTLINE Mo-Fr 9-11 & 14-19 Uhr

Tel: 02162/12073 • Anrufbeantworter 24 Std., Fax: 02162/12074

Bestellungen schriftlich:

HAMO K. Rösing • Rahserstr. 235 • 4060 Viersen 1



# Konsolen

## Game Boy beinhart!



CONTRA

**System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Konami, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Für alle, die Denkspiele nicht mehr oder nicht immer sehen können, habe ich heute genau das richtige Game aufgestöbert. Ein Spiel, an dem man seinem Ärger so richtig freien Lauf lassen

kann. Das Ding heißt CONTRA und kommt von KONAMI.

Glücklicherweise ist es nicht eins dieser zähen Spiele, die sich nach dem fünften Versuch spielen wie ein drei Tage altes Kaugummi. Contra ist eine Ballerorgie à la Ikari Beret oder Green Warriors (Namen v. d. Red. geändert) - und sicherlich nichts für schwache Naturen oder Game-Boy-Kids, die das Game mit der Realität verwechseln. Alle anderen können beruhigt weiterlesen. Ihr verkörpert Mad Dog, einen muskel- und waffenbe-  

packten Hel-

den, der im Jungle gelandet ist, um eine angriffslustige (außerirdische), gemeingefährliche Meute zu vernichten. Eure „Reise“ beginnt im Dschungel (Stage 1) und geht durch insgesamt fünf, teils horizontal, teils vertikal scrollende Levels.

Auf dem Weg zum jeweiligen Obermottz versuchen Heerscharen von Gegnern, Euch von der Zerstörung des Bösen abzuhalten. Mit Eurem MG und den drei möglichen Extras seid Ihr für solcherlei Kämpfe jedoch bestens gewappnet.

Die ersten vier Level können frei ausgewählt werden. Den fünften und letzten bekommt Ihr aber erst nach Beendigung der ersten vier Stages zu Gesicht. Programmtechnisch haben die Jungs von Konami den Game Boy zum Glücken gebracht. Massig Sprites, flüssiges Scrolling und „stimmungsvoller“ Sound machen diese Bildschirmaction zu einem Erlebnis ohne gleichen. Contra ist genau der richtige Kontrast zu den Dutzenden von Denkspielen, die es für Nintendos Game Boy gibt.

Michael Jordan

Grafik .....	10
Sound .....	9
Spielablauf .....	9
Motivation .....	10
Preis/Leistung .....	10

## Pustekuchen



BUBBLE GHOST

**System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** FCI, New York, USA, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Der französische Infogrames-Geist BUBBLE GHOST treibt nun auch auf dem Game Boy seine Späßchen. Der amerikanische Hersteller FCI sicherte sich die Rechte an der Umsetzung des Geisterdramas.

So richtig dramatisch geht es allerdings nicht zu. Vielmehr sind hier Geschick und eine gute Puste gefragt, wenn es heißt, eine Seifenblase unbeschadet durch 35 Screens zu pusten. Dabei kommen so manche Störenfriede zum Vorschein, wie Ventilatoren, Kerzen und jede Menge stacheliges Zeug. Und



»Bubble Ghost – ein rundum knuddeliges Vergnügen!«

weil Seifenblasen von Natur aus leicht verletzbar sind, stehen deren von Beginn an gleich fünf zur Verfügung. Ihr habt pro Bild 60 Sekunden Zeit, um die Seifenblase zum Ausgang zu pusten.

Für jede Sekunde, die Ihr am Ende übrig habt, gibt's 50 Bonuspunkte. In manchen Räumen sind zusätzliche Extras versteckt – spürt Ihr diese auf, erhaltet Ihr 'nen satten Punktebonus. Darüber hinaus gibts es Secret Exits, die Euch gleich mehrere Bilder weiterbringen.

Versucht mal, von Level 14 in Level 21 zu kommen.

Selbst die Grafik kommt trotz der erheblichen Farbabstriche gut zur Geltung. Bubble Ghost – ein rundum knuddeliges Vergnügen! ■ Michael Jordan

Grafik .....	8
Sound .....	8
Spielablauf .....	10
Motivation .....	10
Preis/Leistung .....	10

## Und es wurde Licht

**Gerät:** Light Boy, **System:** Game Boy, **Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Vic Tokai, Torrance, Kalifornien, USA, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Wie oft hat man schon geflucht, wenn die Dämmerung einsetzte und der GAME BOY mangels Licht ausgeschaltet werden mußte - und das, obwohl ein neuer Highscore gerade in greifbare Nähe gerückt war! Damit ist nun Schluß, denn der LIGHT BOY läßt Game-Boy-User nicht länger im Dunkeln tappen. Zur „Erleuchtung“ kommt noch eine eingebaute Lupe, die das Bild um den Faktor 1,4 ver-



größert. Der kompakte „Lichtspender“ ist ab sofort im gut sortierten Konsolenfachhandel für rund 70 Mark zu beziehen. ■ MJ





## Zukunfts-Squash



### ROBO-SQUASH

**System:** Lynx, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Atari Corporation, **Muster von:** Atari, 6096 Raunheim.

Zwei Spieler stehen sich in einer Art verlängertem Squashraum gegenüber. In der Mitte sind Steine und ein paar Extras angebracht, die – sobald sie vom Ball getroffen werden – explodieren bzw. dem Spieler gutgeschrieben werden. Pro getroffener Stein und Extra gibt es Punkte. Das Ziel liegt nun darin, den Ball so geschickt zu treffen, daß der Konkurrent nicht imstande ist, ihn zu retournieren und der Ball bei ihm „einschlägt“. Nach drei Einschlägen ist ein Satz (16 gibt's insgesamt) beendet. Das Fiese an diesen Einschlägen ist, daß der Ball wohl aus einer Art Super-Tomate besteht und einen riesigen Flecken auf dem Screen hinterläßt. Die Folge: Der Ball kann nur schwerlich gesehen werden, fliegt er in Richtung des Flecks.

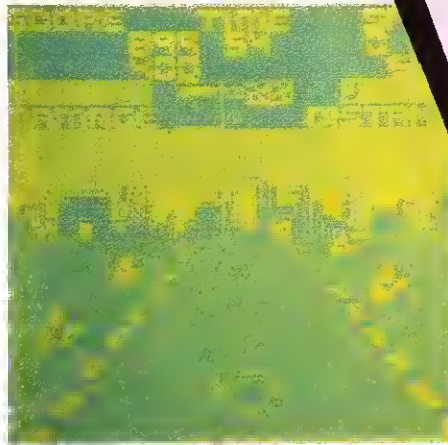
Sobald alle Steine und Extras vom Feld geschossen wurden und noch kein Spieler drei Treffer eingesteckt hat, taucht eine Spinne auf, die an den Wänden herumkrabbelt. Wer diese nun abschießt, hat – egal wieviel Bälle bei ihm bereits eingeschlagen haben – einen Satz gewonnen.

Das Schwierige an Robo-Squash ist, daß der Ball stets schneller wird, außerdem ist er nicht genau zu plazieren. Hilfreich hingegen sind die Extras, die entweder den Ball am Schläger kleben lassen und erst per Knopfdruck wieder freigeben, den Schläger vergrößern, einen Laser beschern oder den Punkt anzeigen, zu dem der Ball vom Computer oder menschlichem Spielpartner gespielt wird.

Robo-Squash ist ein spaßiges Spiel, das gute Reaktionen, aber auch eine gehörige Portion Glück erfordert. Seitens der Steuerung gibt es keine Probleme. Allerdings: Wer ein ganzes Spiel – das sind immerhin 16 Sätze – spielen möchte, der benötigt einiges an „Freizeit“.

*Hans-Joachim Amann*

Grafik .....	5
Sound .....	6
Spielablauf .....	8
Motivation .....	9
Preis/Leistung .....	8



## CHASE H.Q.

**System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60.-DM, **Hersteller:** Taito, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Verfolgungsjagd im Taschenformat – so könnte man dieses Game umschreiben. Wie beim Originalspiel für die bekannten Computer, muß man sich auch bei der Game-Boy-Version auf die Jagd nach Verbrechern in ihren schnellen Sportwagen machen. Dazu steht dem Spieler ein nicht minder schnelles Fahrzeug zur Verfügung, das pro Level noch mit drei Turbos zusätzlich beschleunigt werden kann. Hat man die Bösewichter eingeholt, müssen sie mit geschickten Rammstößen von der Straße geschubst und dann anschließend verhaftet werden. Bis es jedoch soweit ist, rast man mit Höchstgeschwindigkeit hinter den Gangstern her, wobei man natürlich die unbeteiligten Verkehrsteilnehmer nicht berühren sollte. Daß man bei der Verfolgungsjagd auch darauf achten sollte, nicht von der Straße zu geraten, versteht sich von selbst.

Die Grafik ist naturgemäß nicht so gut, wie auf den Computern, aber doch recht gut, wenn man die beschränkten Möglichkeiten des Game-Boys bedenkt. Das Scrolling ist gut und flüssig. Der Sound ist gefällig, bis auf das Motorengeräusch, das nicht so richtig überzeugen kann. Im Ganzen recht nett gemacht, aber es gibt Besseres.

*Dirk Fuchser*

Grafik .....	8
Sound .....	8
Spielverlauf .....	7
Motivation .....	7
Preis/Leistung .....	7



# Konsolen



### ISHIDO

**System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Accolade, USA, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Das neueste ACCOLADE-Produkt ISHIDO für das MEGA DRIVE ist für mich zum allerstärksten Witz des Tages geworden! Die Grafiken, die Musi, die FX, die Spielbarkeit – alles hat seine Richtigkeit. Vielleicht könnt Ihr Euch noch an den Test in der ASM 12/90 erinnern. Bei ISHIDO ging es darum, eine bestimmte Anzahl Steine auf einem Spielbrett unterzubringen. Die Schwierigkeit besteht darin, daß immer nur Steine gleicher Farbe oder gleichen Musters zusammenpassen.

Das Interessante an dem Game war jedoch, daß man, wenn man die Steine in einer bestimmten Konstellation auf dem Brett plazierte, ein Orakel befragen konnte. Keine neue, aber doch eine tolle Idee. Der Witz an der Sega-Version ist nun, na, was wohl? Es gibt kein Orakel! Ich wollte es ja selbst nicht glauben, aber es ist tatsächlich so. Somit wird dieses Game ziemlich uninteressant – und dann noch zum Preis von hundert Steinen – puh, haltet mich fest, ich werde von Lachkrämpfen geschüttelt!!!

*Sandra Alter*

Grafik .....	8
Anleitung .....	8
Spielaufbau .....	6
Motivation .....	6
Preis/Leistung .....	5







## ADVENTURES OF JACKIE CHAN

**System:** PC-Engine, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Hudson Soft, Japan, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Nicht nur die Amerikaner haben ihre Filmhelden, auch in Japan gibt es berühmte Schauspieler. Einer davon ist Jackie Chan, der mit seinen Kung-Fu-Komödien (z. B. Mad Mission) immer wieder Millionen in die Kinos lockt. Eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis sich jemand die Rechte an einem Spiel unter seinem Namen sichert. So geschehen bei HUDSON SOFTS neuestem PC-Engine-Werk: ADVENTURES OF JACKIE CHAN.

Hinter dem ellenlangen Titel verbirgt sich aber keinesfalls irgendein unspielbares (weil japanisches) Adventure, im Gegenteil. Hudson Soft hat es wieder einmal geschafft, die Herzen aller Spielernaturen in seinen Bann zu ziehen. Bei Adventures of Jackie Chan handelt es sich um ein superknuddeliges Jump-and-Run mit viel Liebe zum Detail. Jackies Freundin wurde entführt. Voller Zorn begibt er sich nun auf den Weg, sie aus den Klauen des bösen Zauberers zu befreien. Der Zauberer versucht, Jackies Vorhaben natürlich mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln zu verhindern, und pflastert Jackies Weg mit allerhand Gefahren.

Nach einem Blick auf die Landkarte – aus der ersichtlich wird, daß wir vier bis fünf lange Level vor uns haben, starten wir in der freien Natur. Zuerst „befreien“ wir Jackie durch Button II aus dem Meditationszustand. Im selben Moment bekommen wir auch schon einen Vorgesmack auf seine Kung-Fu-Künste. Bevor wir dann richtig loslegen, wollen wir die Steuerung aber noch einmal durchgehen. Mit Taste II veranlassen wir Jackie zum Boxen, gleichzeitiges Drücken nach unten bewirkt einen kraftvollen Fußfeger; drücken wir im selben Moment den Stick nach oben, wird der Supertritt ausgelöst (dazu später mehr).

Knopf I läßt unseren Helden springen. Betätigen wir beide Feuerbuttons gleichzeitig, führt Jackie einen gekonnten Kung-Fu-Sprung aus. Wenn wir den zweiten Button eine Weile gedrückt lassen, schießt unser Fighter.

So, nachdem wir nun wissen, wie wir Jackie zu steuern haben, wollen wir richtig loslegen. Wir gehen von links nach rechts – schon kommt der erste Feind, ein Turban tragender Kämpfer, auf uns zu. Mit einem geschickten Hieb schicken wir ihn in den Himmel. Er hinterläßt ein pinkfarbenes Symbol (100 dieser Symbole müssen aufgesammelt werden, um ein Continue zu bekommen). Weiter geht's: Wir erblicken einen Frosch. Wir bitten ihn (mit einem Fußfeger) um ein Bonussymbol. Er spuckt eine blaue Kugel aus, die wir selbstverständlich sofort aufnehmen. Siehe da, in der Anzeige am unteren Bildschirm tut sich was. Wir haben unseren Supertritt soeben erhalten. Neunmal dürfen wir ihn auslösen. Frohen Mutes gehen wir nun weiter, und: Wir treffen auf einen wildgewordenen Tiger. Zweimal den Supertritt eingesetzt, und futsch isser. Dafür gibt's nen ganzen Haufen dieser pinkfarbenen Teile. Klasse! Kurze Zeit später (jede Menge Handlanger in der Zeit erledigt) treffen wir wieder auf einen Frosch. Diesmal gibt's neue Life-points (sechs besitzt Mr. Chan von Beginn an). Die können wir auch gut gebrauchen, denn jetzt geht der Spaß erst richtig los!

Bis wir dann endlich den ersten riesigen Endgegner zu Gesicht bekommen, müssen etliche Abschnitte mit allerlei Gefahren überwunden werden. Wir stehen nun einer Buddha-ähnlichen Statue gegenüber, die vom Zauberer zum Leben erweckt wird. Ein harter Kampf scheint uns bevorzustehen...

Mit unseren Supertritten und Schüssen auf den Kopf der Statue haben wir den ersten Level zum Glück endlich hinter uns gebracht. Es hat neben Schweiß und Nerven jedoch auch zwei Continues gekostet. Vier Continues stehen am Anfang zur Verfügung. In den zufällig auftauchenden Bonuswelten kann man sich bei perfekter Bewälti-



**»Detailreich und super animiert – Jackie bringt's voll!«**

gung zusätzliche Continues besorgen. Die späteren Level will ich hier nicht allzu detailliert erläutern, sonst nehme ich Euch zuviel vorweg. Nur soviel: Es erwarten Euch noch einige interessante Überraschungen, wie Eisflächen, Lava, fiese Höhlen und vieles mehr.

Das Spiel ist vollgepropt mit niedlichen Details. Jedes Sprite, angefangen bei der pixelgroßen Maus, bis hin zum megagroßen Endgegner ist klasse animiert. Selbst an der technischen Seite gibt es nichts auszusetzen. Parallax-Scrolling und Ohrwurm-Musik mit Digi-Effekten machen das Spielen zu einem Erlebnis. Weiter so, Hudson Soft! Auch wenn Jackie Chan nicht die spielerischen Qualitäten von z.B. Super Mario World erreicht, ein ohne Bedenken empfehlenswertes Spiel ist es allemal! Eine Frage wurmt mich jedoch die ganze Zeit: Was hat Jackie Chan in diesem Jump and Run zu suchen? Denn: Bis auf eine Grafik im Titelbild ist nicht viel von ihm zu sehen.

Michael Jordan

Grafik .....	10
Sound .....	10
Spielablauf .....	10
Motivation .....	10
Preis/Leistung .....	10





	AMIGA	ATARI	PC	C64		AMIGA	ATARI	PC	C64
A-10 Tank Kill. (Ami.1 MB)	84,95	---	84,95	---	Lightspeed (Deutsch)	---	Vorb. mögl. I	99,00	---
Advanced Tactical Fighter 2	64,95	64,95	64,95	---	Links (Deutsch)	---	---	99,00	---
Alcahaz *	59,95	59,95	66,95	---	Lord of the Rings (dt.)	---	Vorb. mögl. I	89,95	---
Antares *	---	Vorbestellung möglich I			Lotus Espnt Turbo Chall.	59,95	---	---	V. m.b.
Awesome	79,95	---	---	---	M.I.D.S.	166,95	166,95	74,95	---
B.A.T.	74,95	89,95	---	---	M1 Tank Platoon (Deutsch)	74,95	74,95	89,95	---
Battle Chess 2	---	Vorb. mögl. I	74,95	---	Master Blazer	66,95	---	---	---
Battle Command (dt.)	69,95	69,95	74,95	---	Midnight Resistance	59,95	59,95	---	39,95
Betrayal (Deutsch) *	79,95	79,95	89,95	---	MIG-29 Fulcrum	79,95	79,95	89,95	---
Billy the Kid *	64,95	64,95	---	---	Ninja Remix	59,95	59,95	---	38,95
Blue Max - Aces et war	74,95	74,95	79,95	---	Obitus (Deutsch)	79,95	---	---	---
Back Rogers	74,95	---	74,95	59,95	On the Road	74,95	74,95	74,95	---
Bandesl. Manager	54,95	54,95	59,95	V. m.b.	Operation Stealth (Deutsch)	59,95	59,95	74,95	---
Cadaver (Deutsch)	62,95	62,95	---	---	Pang	59,95	59,95	---	V. m.b.
Carthage *	64,95	V. m.b.	---	---	Paradroid '90	59,95	59,95	---	---
Car Vap	59,95	59,95	---	---	PGA Tour Golf	---	---	69,95	---
Cellica GT4 Rally	59,95	59,95	---	---	Phalast (dt.)	59,95	59,95	64,95	54,95
Cent. Defender of Rome	---	---	69,95	---	Playa Manager (Deutsch)	49,95	49,95	---	---
Challengers (5 Spiele)	74,95	74,95	74,95	54,95	Pool of Radiance (dt.)	64,95	---	64,95	59,95
Champz.Kyren (dt.)	66,95	---	69,95	59,95	Populous	66,95	66,95	66,95	---
Chaos strikes back (dt.)	65,00	59,95	---	---	Populous Data Diskette	39,95	39,95	---	39,95
Chase HD. 2	59,95	59,95	---	59,95	Return of Medusa	---	Vorbestellung möglich I		
Chip Challenge	59,95	59,95	---	39,95	Rabacop 2 *	59,95	59,95	---	59,95
Coward Action *	---	---	99,00	---	Sect Weapons a.J. Luftwaffe	---	Vorbestellung möglich I		
Crash Course	---	---	79,95	---	Silent Service 2 (Deutsch)	---	Vorb. mögl. I	84,95	---
Creatures	---	---	39,95	---	Sim City (Deutsch)	76,95	---	76,95	---
C. of the Azure Bonds (dt.)	74,95	---	74,95	59,95	Sim City Architecture 1 e. 2	---	Vorb. mögl. I	39,95	---
Das Boot	74,95	74,95	79,95	---	Sim City Terrain Editor	39,95	---	39,95	---
Die Unendl. Geschichte 2	66,95	---	---	39,95	Space Quest 3 (Deutsch)	---	---	89,00	---
Dino Wars	52,95	52,95	59,95	V. m.b.	Space Quest 4 *	---	Vorb. mögl. I	89,95	VGA99-
Dragon Wars (dt.)	69,95	---	74,95	44,95	Spent. Geld (Epyx) 3 Spiele	64,95	64,95	64,95	---
Duck Tales *	59,95	59,95	69,95	49,95	Star Control (Amiga 1 MB)	64,95	---	74,95	---
Dungeons Master (dt.)	69,95	69,95	---	---	Starmark (Deutsch)	---	---	74,95	---
Elvira (dt.)	79,00	79,00	99,00	---	Starlogo (Deutsch)	69,95	---	79,95	---
Epix *	66,95	---	66,95	---	Slider 2	69,95	59,95	---	39,95
Eye of the Beholder *	---	Vorb. mögl. I	79,95	---	Super Off Road	59,95	59,95	59,95	39,95
F-15 Strike Eagle II	---	---	89,95	---	Supremacy	74,95	64,95	---	---
F-16 Combat Pilot (dt.)	59,95	59,95	---	49,95	Team Suzuki	59,95	59,95	---	---
F-16 Falcon (dt.)	79,95	69,95	99,00	---	Team Yankee (Deutsch)	79,95	79,95	89,95	---
F-16 F. Mission Disk 1e.2 je	54,95	54,95	---	---	Tesla. Mul. Hero Turtles	59,95	59,95	74,95	39,95
F-19 Stealth Fighter (dt.)	74,95	74,95	89,95	---	Test Drive 3	---	Vorb. mögl. I	74,95	---
F-29 Relatator (Deutsch)	59,95	59,95	74,95	---	The Savage Empire	---	Vorb. mögl. I	74,95	---
Genza II (Fußball)	66,95	66,95	---	---	The Second World	52,95	52,95	59,95	V. m.b.
Golden Axe	59,95	59,95	---	39,95	The Sect. of Monkey Isl. dt.	79,95	84,95	89,95	---
Gumbat	69,95	---	74,95	---	Ther. final hour (dt.)	69,95	69,95	69,95	---
Hard Drivin' 2 *	64,95	64,95	76,95	---	Total Recall	59,95	59,95	---	39,95
Hard Nova	---	---	74,95	---	Trans World	68,95	66,95	74,95	44,95
Harpoon (Deutsch)	79,95	---	84,95	---	Tunisian	54,95	54,95	---	39,95
Hero's Quest 2	---	Vorb. mögl. I	89,95	---	Tunisian 2	---	Vorbestellung möglich I		
Immortal (Deutsch)	66,95	66,95	---	---	Ultima 5	74,95	74,95	74,95	59,95
Impartun. (Deutsch)	66,95	66,95	a.A.	74,95	Ultima 6	---	---	79,95	64,95
Indiana Jones 566	69,95	---	66,95	---	Unib. Military Sim. 2 (dt.) *	74,95	74,95	89,95	---
Invest. (Deutsch)	59,95	59,95	V. m.b.	44,95	Wild West World	99,95	---	---	---
Ishide	84,95	---	74,95	---	Wings (Deutsch)	79,95	---	---	---
James Pond	59,95	59,95	---	---	Wolfpack (Deutsch)	79,95	V. m.b.	94,95	---
Jaystick-Adapter für 4 Sp.	24,95	24,95	---	---	Wonderland (Amiga 1 MB)	74,95	V. m.b.	89,95	---
Kick Off 2	59,95	59,95	---	39,95	X-Copy Prod. (incl. Hardw.)	79,95	---	---	---
King's Quest 5	---	Vorb. mögl. I	89,95	VGA 99;	Z-Dut	54,95	---	---	---
Klar	49,95	49,95	59,95	39,95					
Legend of Faerghail (dt.)	69,95	69,95	74,95	---					
LHX Attack Chopper (dt.)	---	Vorb. mögl. I	99,00	---					

Vorb. mögl. = Programm erscheint in Kürze, Vorbestellung möglich  
V. m.b. = siehe oben  
\* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar

Chaos strikes back (Deutsch)  
(Amiga)

65,-

Sim Earth (Deutsch)  
(IBM-PC)

99,-

Elvira (Deutsch)  
(Amiga/Atari ST)

79,-

Speedball 2  
(Amiga / Atari ST)

59,-

Great Courts 2  
(Amiga/Atari ST/IBM-PC)

66,-

Spindizzy Worlds  
(Amiga / Atari ST)

59,-

Kick Off 2 - Data Disk.  
(Amiga/Atari ST)

35,-

The Secret of Monkey Island  
(Deutsch) (Amiga)

80,-

Knights of the Sky  
(IBM-PC)

99,-

Wing Commander

75,-

Lemmings  
(Amiga/Atari ST/IBM-PC)

59,-

Wing Commander Mission Disk  
(IBM-PC)

39,-

Night Shift  
(Amiga/Atari ST/IBM-PC)

54,-

### So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung am Telefon durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,00 DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck). Ab 100,00 DM Bestellwert liefern wir portofrei. Fordert noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

Panza Kick Boxing  
(Amiga/Atari ST/IBM-PC)

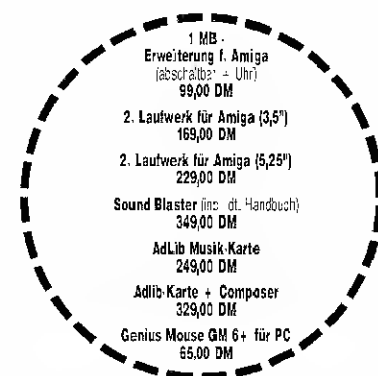
75,-

Power Monger (Deutsch)  
(Amiga / Atari ST)

69,-

Red Baron  
(IBM-PC)

99,-



**Bachler - Computersoftware**

**Postfach 1113 / Blücherstr. 24  
D-4290 Bocholt**

**Telefon-Nr.:**

**0 28 71 / 86 31,  
18 30 88 + 18 06 37**



# Konsolen

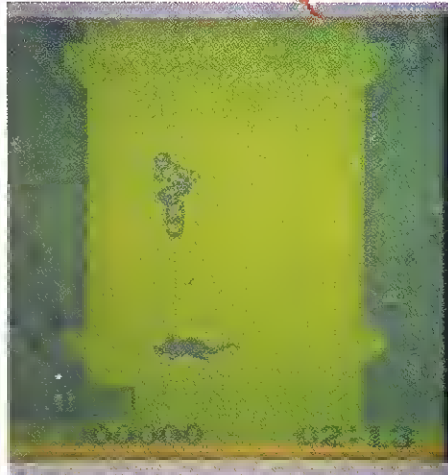
## Skateboard-Horror



### SKATE OR DIE: BAD 'N' RAD

**System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Konami, Chicago, USA, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen; Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Erinnert Ihr Euch noch an das Hyper-spiel SKATE OR DIE von *Electronic Arts*? Nein?, Na, dann will ich Euch mal auf die Sprünge helfen. Skate or Die war die erste vernünftige Skate-Board-Simulation, programmiert von *Ex-Epyx*-Mitarbeitern. Dementsprechend auch die Qualität. Mehrere aus dem „Skate-Board-Leben“ gegriffene Disziplinen, wie Halfpipe-Skating, Pipe-Hochsprung usw., brachten jede Menge Fun. Bis heute sucht man vergeblich nach den 16-Bit-Umsetzungen dieses Smash-Hits. Dafür gibt's jetzt eine Game-Boy-Konvertierung von Skate or Die – programmiert von KONAMI.



*Ob sie es noch schafft?*

Von Konvertierung kann hier allerdings nicht mehr die Rede sein. Mit dem ursprünglichen Sportspiel hat die „tragbare“ Version nämlich nichts mehr am Hut. Die Programmierer von Konami hatten anscheinend nichts Besseres im Sinn, als aus einem ehemals spitzenmäßigen Sportspiel ein durchschnittliches Action-Dilemma zu machen. Die Tortur führt den Skater durch insgesamt sieben

Level (vier vertikal und drei horizontal scrollende). Die Aufgabe besteht nun lediglich darin, Bodenhindernisse zu überspringen, Coke-Dosen aufzusammeln und ab und zu durch 'ne Pipe zu düsen. Die ersten vier Level sind frei wählbar; um in die späteren Stages zu gelangen, muß jedoch erst der vierte Level komplettiert werden.

Diese Umsetzung eines einstigen Computer-Titels ist wahrlich keine Meisterleistung. Nicht einmal die Grafik (einfach gehalten) oder der Sound (sinnloses Gedudel) können die spielerischen Fehler wettmachen. Des weiteren ist der Schwierigkeitsgrad so hoch angesetzt, daß ein ungeübter Spieler wohl nie die nicht anwählbaren Stages zu Gesicht bekommt, zumal man nach Verlust eines Lebens immer wieder ganz von vorn beginnen muß.

*Michael Jordan*

Grafik .....	8
Sound .....	6
Spielablauf .....	7
Motivation .....	7
Preis/Leistung .....	6



### TECHNOCOP

**System:** Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Razorsoft, USA, **Muster von:** ECS, 2800 Bremen.

Allmählich werden alle mehr oder minder guten Homecomputer-Games für die Konsolen umgesetzt. Daß das nicht immer gut sein muß, beweist *TECHNOCOP* für das Sega Mega Drive.

Bei *Technocop* übernimmt Ihr die Rolle eines Undercoverbullen, der in einem roten Flitzer über die amerikanischen Highways brackert, bis er per Funk seinen nächsten Auftrag erhält. Mit seiner Bordkanone kann er alle Störenfriede von der Straße ballern, um rechtzeitig am Ort des Geschehens einzutreffen. Dort steigt er dann aus seiner Karre und macht sich auf den Weg, den im Handge-

## Technoflop

lenkrechner angezeigten Gauner zu finden, um ihn – je nach Auftrag – entweder abzuknallen oder mit einem Netz einzufangen. Währenddessen haben diverse Punks und andere Anhänger der Verbrecher-Bande nur eines im Sinn: die Vernichtung des *Technocops*. Diese aber



*Das war nix, Razorsoft!*

kann man sich mit seiner Knarre vom Hals schaffen. Die Originalversionen von *Gremlin Graphics* rissen zwar schon damals keinen vom Hocker, waren aber zumindest technisch in Anbetracht der Leistungen der Rechner ganz okay. Das kann man von der Mega-Drive-Umsetzung allerdings nicht behaupten. Nicht ein Pixel hat sich geändert. Selbst der Mini-Bildschirmausschnitt ist geblieben.

Das Scrolling ächzt todmüde vor sich hin, die maximal 16 Farben lassen allerdhöchstens die Lachmuskeln des Users spielen. Die leistungsstarke Hardware wird nicht die Bohne ausgenutzt. *Technocop* ist der absolute *Technoflop!!!* Forget it!

*Michael Jordan*

Grafik .....	5
Sound .....	7
Spielablauf .....	5
Motivation .....	5
Preis/Leistung .....	5







## FREAKIN' FUNKY FUZZ- BALLS

**System:** PC, 512 KByte, VGA, Soundkarten, empf.  
**VK-Preis:** DM 74,95, Hersteller: Sir-Tech, Ogdensburg, USA, **Muster von:** CoSi, Jens Dührkop, 206 Bad Oldesloe, 04531/87821.

Friedliche Fellknäuel, fuchsteufelswild? Das wärt Ihr nach endlosen Abfolgen von Knüffen und Fußtritten auch. Ähnlich den geschundenen Beloms aus dem *Grand Monster Slam*, haben die FREAKIN' FUNKY FUZZ-BALLS das Einstecken satt. Jetzt sinnen sie auf Rache ... und die wird fürchterlich!

SIR-TECH, die Amerikaner mit dem durch *Wizardry 6* frisch polierten Gütesiegel, schlagen mit diesem Geschicklichkeitsspiel aus der Art. 15 herrliche, soundkarten-untermalte VGA-Level warten auf Eure geübten Flinkfinger. Mit schaurigem Quietschen öffnet sich eine Holztür und gewährt Eurem Pelztier Einlaß. Nun heißt es, mit Köpfchen und schnellen Reaktionen Boni und Schlüssel zu sammeln, um heil in die nächste Ebene zu kommen. Halb *Solomon's Key*, halb *Gauntlet*, ist die Hatz recht hektisch.

Jeder „geflieste“ Abschnitt liegt Euch dank Vogelper-



## ● Die Rache der Entnervten

spektive zu Füßen. Während Ihr aber die allmählich sichtbar werdenden Items sammelt, ist der Gegner nicht untätig. Nicht nur auf Eure Lebensenergie, sondern auch auf die wichtigen Boni hat er es abgesehen! Neben Schlüsseln und Karten für Lifts und Luftschleusen (die den Zutritt zu weiteren Ebenen gewähren) warten Ringe (für Vitalität), Nahrung (Kraft und Punkte), Rüstung und Schilder, Dynamit und Zaubersprüche unberechenbarer Wirkung. Das Ganze hat eine deutigen *Super Skweek*-Appeal, ohne dessen Niedlichkeitsgrad zu erreichen.

Eine Leiste am oberen Bildschirmrand gibt den aktuellen Abschnitt, die

Schlüsselzahl, Lebensenergie und Punktzahl an. Ihr beginnt mit hundert Prozent Energie, die aber bald abgezogen werden und gegen Null streben. Später kann man per Leertaste Spruchrollen und Zauberstäbe aktivieren. Um der Suche nach Schlüsseln und Ausgang den rechten Pfiff zu geben, schlängelt sich mancher Weg geradezu bauchtänzerisch. Geschicklichkeit ist gefragt, um ständig in – sinnvoller – Bewegung zu bleiben.

Speichererweiterungen werden automatisch erkannt und ausgenutzt – Geschwindigkeitsprobleme gibt's auf dem AT gewiß nicht. Eher ist man enttäuscht, seinen Pelzball so schnell ans Ziel ge-

bracht zu haben. Die Hälfte der Level ist durchforstet, bevor man ernsthaft ins Grübeln kommt. Ehe man sich's versieht, gilt es schon, im letzten Abschnitt die Bombe zu zünden und dem Gegner endgültig den Garaus zu machen!

Da nützt auch die Modem-Option, mit der ein zweiter Spieler den Gegner steuern kann, wenig: Ein feines Spiel, doch kaum mehr als ein Appetithappen. ■

Paul Rigby/Eva Hoogh

Grafik .....	8
Sound .....	6
Spielablauf .....	7
Motivation .....	8
Preis/Leistung .....	8

## SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN!

Wir führen sämtliche Geräte, Spiele, Zubehör, günstige Gebrauchtwaren und Sonderangebote, Zeitschriften und vieles mehr für alle gängigen Videospielkonsolen, wie z. B.

SEGA MEGA DRIVE, SEGA GEAR, SEGA MASTER SYSTEM, NINTENDO GAME BOY, NINTENDO NES, ATARI LYNX, SNK NEO GEO, PC ENGINE, PC "HANDY" ENGINE GT, und weitere Systeme.

Ständig mehrere tausend Spiele auf Lager, ständig Neuzugänge, z. B.

**SEGA**  
MEGA DRIVE

Aleste, Aeroblaster, Ishido, Gaijars, Dick Tracy, Gynoug, Technocop, Trampoline Terror, Wrestle War, Tiger Hell, Sonderangebote ab 39,- DM!

**GAME BOY:**

Alle Klassiker und Neuheiten. Sonderangebote ab 29,- DM!

Gesamtkatalog und aktuelle Angebotslisten gegen selbstadressierten und frankierten (DM 1,-) Freiumschlag, oder für sofort info: 0 53 22 / 54 081.

**Nintendo**  
Game Boy

**WM**

**CWM Computerversand und -shop**

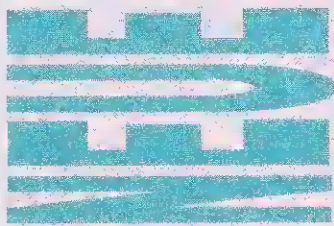
Schmiedestr. 5 • 3388 Bad Harzburg • (0 53 22) 5 40 81 / 82 • Fax 5 08 78

\* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ - Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndelt werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten

**WM**







# Macher braucht das BLICKPUNKT



THINK

System: Amiga, empf. VK-Preis: steht noch nicht fest, Hersteller: Tension Software, Muster von: Hersteller

Bei diesem Produkt mit dem Namen THINK handelt es sich auf dem ersten Blick um ein Remake von Boulder Dash, doch auf dem zweiten Blick merkt man dann, daß noch einiges mehr dahintersteckt. Muß man sich bei der uns vorliegenden Demo-Version nur durch acht Levels kämpfen, sollen es bei der endgültigen Version 111 (einhundertelf) Levels werden. Das Ganze spielt sich im Inneren eines Computers ab,

**Wir schreiben das Jahr 1991... eine kleine erschrockene Schar von Programmierern machte sich auf, den Großen der Branche Paroli zu bieten. Die multinationale, neun Mann starke Besatzung von Tension Software startet ihren Versuch, sich im Softwaremarkt zu etablieren von Iseltwald in der Schweiz aus, wo die Firma 1990 gegründet wurde. Nachdem Tension Software schon einige Arbeiten für die ganz Großen übernommen haben, versuchen sie nun sich mit einem eigenen Produkt Marktanteile zu sichern.**

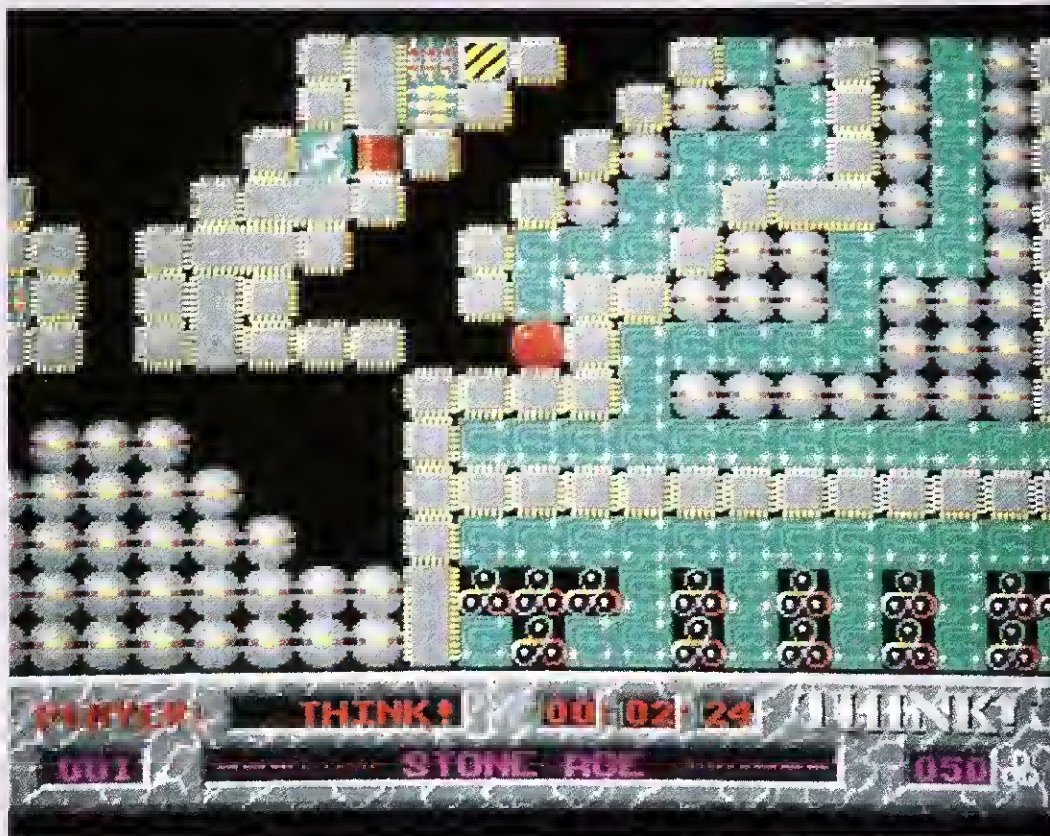
in dem sich die Spielfigur, die dem Pac-man nicht unähnlich sieht, stets auf der Suche nach Informationen, hier Infotrons genannt, befindet. Von diesen Infotrons, mit deren Informationsgehalt es möglich ist, tief ins Innere des Programms vorzustoßen, muß man in jedem Level eine bestimmte Anzahl sammeln, um den Level zu erfüllen. Das Haupthindernis hierbei sind die Zonks, die bei unachtsamen Bewe-

gungen auf die Spielfigur, genannt Murphy, fallen und so sein vorzeitiges Ende bewirken. Außer den Zonks kann man auch auf andere Hindernisse treffen, die, je nach dem, wie man sie anpackt, aber auch sehr nützlich sein können. Grundsätzlich sollte man sich vorher gut überlegen, wo man was worauf fallen läßt. Einige dieser Objekte kann man zur Explosion bringen und sich so Wegsamkeiten schaffen, die vorher

nicht zur Verfügung standen. Hat man die erforderliche Anzahl Infotrons beisammen und sich den Weg zum Ausgang freigebombt und geschoben gilt der Level als erfüllt. Bleiben nur noch 110...

Während des Testens der Demo-Version machten mich alle anderen Redaktionsmitglieder unabhängig voneinander darauf aufmerksam, wie sehr sie dieses Programm an Boulder Dash erinnere. Ein Vergleich, den dieses Programm meiner Meinung nach absolut nicht scheuen muß. Zugegebenermaßen ist die Spielidee nicht ganz neu, aber die Umsetzung macht dieses Manko mehr als wett. Seidenweiches Scrolling, über 180 bewegte Sprites auf dem Bildschirm und die in Aussicht gestellten 111 Levels sprechen eine deutliche Sprache. Auch das dem eigentlichen Spielgeschehen vorgeschaltete Auswahlmenue kann man in puncto Bedienungsfreundlichkeit und Übersichtlichkeit getrost als vorbildlich bezeichnen. Punktestand, Spieler, aktueller Level und so weiter werden hier angezeigt, neue Spieler können sich hier anmelden. Auch an eine Option für „Faulis“ wurde hier gedacht: man kann den Computer für sich spielen lassen.

Bleibt nur noch zu hoffen, daß die End-Version hält, was das Demo verspricht... Wir warten schon alle gespannt. ■ Dirk Fuchser



Demo-Version	-
Grafik	7
Sound	8
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	wird sich zeigen





# IM BLICKPUNKT

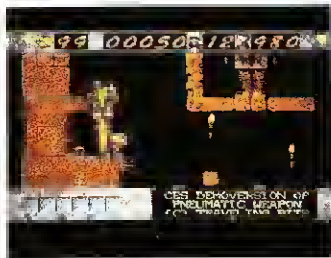
## Der Mann mit dem Preßlufthammer

Kann man ein spannendes Game auch ohne Blutvergießen gestalten? Na klar, kein Problem! Wie das geht, zeigt uns die Vorversion von **PEPE HAMMER AND HIS PNEUMATIC WEAPON** aus dem Hause **DEMONWARE**.

Zwar verleitet der Titel zunächst zu der Annahme, daß auch hier wieder mit Waffen gekämpft wird – wie sich aber nach dem Laden des Games zeigt, handelt es sich bei der Pneumatic Weapon schlicht und einfach um einen Preßlufthammer. Dieses Pneumoteil wird weder als Angriffs- noch als Verteidigungswaffe eingesetzt, obwohl natürlich jede Menge Fiesniks nach dem Leben des Mr. Hammer trachten.

Was macht man also mit dem Ding? Bohren, Mann, Bohren! Pepe Hammer ist nämlich auf Schatzsuche in allen erdenklichen antiken Stätten. Er bohrt in Cäsars Palast, in den Pyramiden, ja selbst in alten Ritterburgen setzt er sein Pneumowerkzeug ein. Da heißt es, Leitern rauf, Leitern runter, durch Decken bohren und hüpfend und dückend Feinden wie Skorpionen, Libellen, Ratten oder auch Fledermäusen ausweichen. Ausschalten kann man diese netten Tierchen nicht, man muß eben ganz auf die defensive Schiene gehen und den Kontakt mit ihnen vermeiden. Jede Berührung kostet Energie und die kann nur mittels der roten Flaschen aufgetankt werden, die ab und an in den Gewölben zu finden sind. Es gibt aber auch noch gelbe Flaschen, die Pepe für den Feind kurzfristig unsichtbar machen oder blaue Bottles, die eine größere Sprungkraft bringen.

Jeder Level muß in einer vorgegebenen Zeitspanne gemeistert werden, was manchmal nicht so easy ist. Deshalb sollten auch die kleinen gelben Eierhühner aufgesammelt werden, die bei Bedarf einen Zeitbonus geben. Sämtliche Schlüssel



müssen aufgenommen werden, da ohne sie manche Abschnitte nicht zu erreichen sind.

Soweit so Knut! Was sagt uns das alles? Nun, zumindest soviel, daß Pepe Hammer And His Pneumatic Weapon ein recht interessantes Spiel zu werden scheint. Dieses Jump'n'Run-Game zeigt zwar nichts außergewöhnlich Neues, macht aber nichtsdestotrotz eine Menge Fun. Die Grafik ist detailreich, das Scrolling sauber und der Sound naturgetreu, zumindest, was den Preßlufthammer betrifft. Wenn Pepe das Teil einsetzt, ertönt ein „baustellenechter“ Bohrsound. Die Musik ist auch in Ordnung. Der Hero ist lustig gezeichnet, mit übermäßigem Helm und coolen Manieren. Läßt man ihn zu lange warten, steckt er sich erstmal eine Kippe in den Hals und wippt ungeduldig mit den Füßen. Hat er den Ausgang gefunden, wackelt er voller Freude mit dem Hinterteil. Mal sehen, was die Endversion bringt!

**Cruiser**

# RSE Electronic

Reinhard Schuster

## Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5 1/4"

	Amiga	Atari ST	PC 5 1/4"		Amiga	Atari ST	PC 5 1/4"
16 Bit Hit Machine Spielersamml.	64.90	64.90		Leisure Suit Larry 2*	97.90	97.90	97.90
998 Attack Submarines*	71.90		78.90	Leisure Suit Larry 3*	97.90	97.90	97.90
A Prehistoric Tale	56.90	56.90		Leisure Suit Larry 3 DT			96.90
A10 Tank Killer*	88.90		88.90	Ledra*	64.90	64.90	64.90
Aircraft Designer*			84.90	LHX Attack Chopper*			112.90
Airline Transport Pilot*			112.90	Life & Death 2*			76.90
All Time Favorites*				Legionspeed*			105.90
Altared Destiny*	76.90	84.90	80.90	Line of Fire	64.90	64.90	
Anarchy	54.90	54.90		Links VGA/MCGA/HD*			96.90
Atomus Robotik	64.90	64.90		Loon	80.90	80.90	80.90
Avenge*	84.90			Loops of the Rings*			96.90
B.A.T.*	80.90	96.90	80.90	Lost Patrol*	64.90	64.90	64.90
Back to the Future 2*	57.90	67.90	67.90	Lotus Espri Challenge	64.90	64.90	
Bad Blood*			84.90	M.U.D.S.*			80.90
Bad Lands	81.90	61.90		M.U.S. Tank Platoon*	80.90	80.90	96.90
Balance of Power 1990*	57.90		67.90	Magic Fly	71.90	71.90	
Balance of the Planet			94.90	Manhattan United*	64.90	64.90	64.90
Bar's Tale 3*			80.90	Maniac Mansion*	71.90	71.90	71.90
Battle Command	66.90	64.90		Manix	64.90	64.90	
Battle Isle*			71.90	Masterblaster	71.90		
Battlechess*	64.90	71.90	64.90	Mean Streets*	64.90	64.90	80.90
Battlechess 2*			80.90	Midnight Resistance	64.90	64.90	
Battlemaster	34.90	72.90		Midwinter*	71.90	71.90	80.90
Battletech 2			84.90	Midwinter 2	88.90	88.90	102.90
Betrayal*			88.90	Might & Magic 2*	84.90		76.90
Big Bussines*			67.90	Mind Games	67.90	71.90	
Blade Warrior			84.90	Murder*	64.90	54.90	80.90
Börsenhaber*	72.90	72.90		Mystical*	64.90		76.90
Brain Bliwax*			56.90	Narc	64.90		
BSS Jane Seymour	64.90	64.90		Nightbreed	64.90	64.90	
Buck Rogers*	80.90		80.90	Nightclub*	56.90		56.90
Budokan*	71.90		84.90	Ninja Komix	64.90	64.90	
Bushyoga Manager*	58.90	57.90	94.90	Nuclear War*	64.90		76.90
Cadaver	72.90	72.90	67.90	Obitus	84.90		67.90
Captive	84.90	64.90		Olis Wall*			
Car Vup	84.90	67.90		Ops up	64.90		
Cartagage	64.90			Operation Com Bat	64.90		
Celica DT 4 Rally	64.90	64.90		Operation Hammer*	64.90	64.90	64.90
Centurion Defender				Operation Stealth*	64.90	64.90	76.90
Challenger*	80.90	80.90	71.90	Opportunity*	64.90	64.90	144.90
Championship Run	64.90		80.90	Pang	64.90	64.90	
Champions of Krynn*	71.90		76.90	Pantra Kick Boxing*	80.90	80.90	80.90
Chase H.Q. 2	64.90	64.90		Penthouse*			97.90
Chess Champion 2175	40.90	80.90		PQA Tour Golf*	71.90	56.90	
Chess Simulators*	64.90	64.90	80.90	Raid'n'Pile	57.90	54.90	56.90
Chessmaster 2100*	75.90		64.90	Pinball Magic*	64.90	67.90	64.90
Chronicles of Omega	54.90			Pirates*	64.90	64.90	64.90
Chronoquest 2	76.90	76.90		Platinum Spielersammlung	64.90	64.90	64.90
Chuck Testers 2.0*	71.90	80.90		Police Quest*	88.90	88.90	88.90
Cloud Kingdoms	72.90	72.90		Police Quest 2*	97.90	97.90	97.90
Codenamed Icoman*	97.90	97.90	80.90	Ports of Call*	67.90		92.90
Colonel Bequest*	97.90	101.90	87.90	Powercrash Compilation*			76.90
Colorado	72.90			Powermanga	80.90	80.90	
Combracer	64.90	54.90		Powerpack Compilation*	64.90	64.90	76.90
Conquest for Camelot*	97.90	97.90	101.90	Prince of Persia*			80.90
Corporation	64.90	64.90		Projectyle	71.90	71.90	
Corporation Mission Disk	41.90			Puzzle*	64.90	64.90	
Countdown*			76.90	Quadrant*	71.90		71.90
Covort Action*			105.90	Quest for Glory 1	101.90		101.90
Crash Course*			80.90	Quest for Glory 2			101.90
Crimewave*			80.90	Quest for Time Brd*	67.90	67.90	67.90
Curse of Ra*			84.90	Railroad Tycoon*			96.90
Dan Dare 3	54.90	54.90		Rain*			84.90
Das Boot*			84.90	Rapcon			102.90
Das Stundenglas*	80.90		80.90	Red Baron EGA*			102.90
Days of the Thunder	64.90	67.90	64.90	Red Baron VGA/HD*	51.90	50.90	56.90
Death Track*			64.90	Resident*			80.90
Deja Vu 2*	67.90		76.90	Riders of Rohan*			97.90
Dick Tracy*	67.90	67.90	80.90	Rise of the Dragon VGA/HD*	64.90	64.90	84.90
Die unendliche Geschichte 2*	71.90		80.90	Robocop 2			
Dinosaurs*	67.90		67.90	Savage Engine HD*			
Double Dragon 2*	54.90	54.90	64.90	Secret of Monkey Island DT	80.90	80.90	
Dragon Flight Limited Edition	76.90			Sector of Monkey Island			80.90
Dragon Strike*	71.90		76.90	Secret of Monkey Island			96.90
Dragon Wars				EGA DT*			71.90
Dragons Lair 2 Time Warp	111.90	111.90	107.90	Secret of Silver Blades*			
Dragonbreed	64.90			Shadow of the Beast 2	84.90		
Duck Tales*	72.90		76.90	Shanghai 2*	71.90	71.90	84.90
Dynasty Wars	64.90	54.90		Sherman Md			91.90
E-Sport	64.90			Silent Service 2 DT*	67.90	76.90	72.90
Edition One Spielersammlung	67.90	64.90		Sim City			42.90
Elite*			67.90	Sim City Anniversary 1*	64.90	64.90	71.90
Etho Gold*			88.90	SimCity			102.90
Enchanted Land		58.90		Siriviera			71.90
Escape from Hell*			71.90	Six of six*	64.90	64.90	71.90
Extase*			71.90	Snowcatrile*	56.90	56.90	71.90
Exterminator	64.90	64.90		Sorcerer*	54.90	54.90	102.90
F-16 Falcon*	84.90	72.90	102.90	Space Harrier 2	84.90		88.90
F-16 Falcon AT/EGA*			102.90	Space Quest 1*	88.90		88.90
F-19 Stealth Fighter*	80.90	80.90	84.90	Space Quest 2*	88.90	88.90	88.90
Fighter Bombs*	76.90	76.90	84.90	Space Quest 3*	97.90	97.90	97.90
Finale Spielersammlung	64.90			Space Quest 3 DT*			96.90
Fire & Burnstone	71.90	71.90		Space Quest 4	67.90	67.90	97.90
Fire & Forget 2*	64.90	64.90	67.90	Speedball 2	64.90	64.90	
First Year Vol. 1 Spielersamml.	64.90	64.90		Splendzzy Worlds	64.90	64.90	
Flight Simulator 2 DT	104.90	104.90		Sporting Gold*	64.90	64.90	64.90
Flight Simulator Designer Engl	76.90	76.90		See Control*	64.90		
Flight of the Intruder			101.90	Star Trek 5*			80.90
Flight of the Intruder EGA DT*			101.90	Star Trek 2*			84.90
Fligh Simulator 2 Konvert DT*	72.90		165.90	Stomovik*			80.90
Flight Simulator Designer Engl	80.90	80.90	80.90	Stratego*	64.90	64.90	76.90
Full Blast*	72.90	64.90	64.90	Strawman*	56.90		86.90
Future Wars*			56.90	Super Skwook	76.90	64.90	86.90
Future Wars VEH*	64.90			Supremacy*			96.90
Gazza 2	54.90		64.90	Tactical Fighter 2*	64.90	64.90	
Ghost'n Goblins*	64.90	54.90		Team Suzuki	76.90	76.90	82.90
Gold of the Aztecs	64.90			Teenage Mutant Hero Turtles	71.90	72.90	84.90
Golden Axe	71.90		71.90	Tennis Cup*	71.90	71.90	71.90
Great Courts 2*	64.90			Test Drive 2*	72.90	72.90	71.90
Gremlins 2*	64.90	64.90	64.90	Test Drive 3*			76.90
Hard Drivin 2*	64.90	64.90	76.90	Thelon Fast Year Spielersamml.	61.90	61.90	
Haid Nowa*			110.90	Ther Furoi Hour*	80.90	80.90	80.90
Harpoun*	80.90		80.90	Thine Park	72.90	72.90	
Heroes Spielersammlung	67.90	102.90	97.90	Thunderstrike*	64.90	64.90	64.90
High Energy	64.90		76.90	Tom & the Ghost*	71.90	71.90	71.90
Johnny Feroel 2	60.90	60.90		Totak - The Warrior	64.90	64.90	
Horor Zombies	64.90	64.90	80.90	Total Recall	64.90	64.90	
Immortal	71.90	71.90		Tournament Golf	64.90	64.90	
Imperial*	71.90	71.90	80.90	Tracon 2*			117.90
Indiana Jones Adventure*	71.90	71.90	80.90	Tracon Europe*	71.90	64.90	84.90
Indiana Jones 500*	71.90		71.90	Treasure Trap	84.90		88.90
Industrial Rebound*			67.90	TV Sports Basketball*	71.90	56.90	71.90
Int. Soccer Challenge*	64.90	67.90	80.90	Twinsworld*	80.90	76.90	76.90
Isidoro*	64.90		80.90	Ultima 5	64.90	64.90	84.90
It came from the Desert*	64.90	72.90	88.90	Ultima 6*	64.90	64.90	84.90
Jack Nicklaus Golf*	64.90	64.90	64.90	Ultima Gold*	64.90	64.90	84.90
Jack Nicklaus Unlimited Golf*	76.90		94.90	Ultimate Rids	64.90	64.90	
Jet Fighter EGA VGA*			103.90	UN Squadron*	64.90	64.90	67.90
Jump'n'Run Master Drive	71.90			USS John Young Special Edition*	61.90	51.90	67.90
Kick Off 2*	56.90	56.90	67.90	Vaccine*	64.90	64.90	64.90
Kings Quest 4*	101.90	97.90	97.90	Wallins*	76.90		64.90
Kings Quest 5 EGA*			84.90	Wing Commander*			76.90
Kings Quest 5 VGA*			107.90	Wing Commander HD*			84.90
Kin*	54.90	54.90	61.90	Wing Commander HD Screenshot Disk*			76.90
Knights of the Sky*			105.90	Wings of Fury*			
Legend of Billy Boulder*			80.90	Wolfpack*			
Legend of Fayghal*	71.90	71.90	80.90	World Ch. Boxing Manager*	80.90	72.90	102.90
Leisure Suit Larry*	76.90	88.90	76.90	World Champion Ship Soccer	64.90	54.90	64.90

Programme überwiegend mit deutscher Anleitung.

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telefonisch

**Karolinenstraße 71 • Tel. (0 23 05) 7 41 07 • 4620 Castrop-Rauxel**

Bei allen Bestellungen unbedingt Computertyp angeben.

Bitzeiten: Montag - Freitag 9.00 - 13.00 Uhr und 14.00 - 18.00 Uhr.

Versand nur bei NN zuzügl. Versandkosten oder Versand auf Post giro Kto.-Nr. 69422 450 Postgheim Dortmund

sonst 6.00 DM. Ausland nur gegen Vorkasse zuzügl. 12 DM.

Neueste kpl. Softwareliste kostenlos gegen frankierten Rückumschlag.







**Hallo, Freaks!** So schnell kann's gehen! Gerade mal eine knappe Woche hatte die IMA, Europas größte Messe für Unterhaltungsautomaten, ihre Pforten geöffnet, und schon gibt's wieder neue TV-Spiele in Hülle und Fülle. Dabei ist die Branche – bis auf ein kleines Sommerlöchlein – eigentlich nicht saisonabhängig. Trotzdem werden die heißesten und meisten Neuerscheinungen regelmäßig zu Japans riesiger JAMMA-Messe und Deutschlands IMA veröffentlicht. Und jetzt können wir wieder in die vollen gehen! Schon in der letzten Ausgabe habe ich Euch einen Teil der neuen Games vorgestellt, diesmal geht's weiter mit einem saftigen Schwung der IMA-Neuheiten. Leider, leider müßt Ihr auf den Test von KONAMIs GOLFING GREATS noch warten, denn noch sind die Dinger nicht auf Lager. Trotzdem: Für Abwechslung ist diesen Monat gesorgt!

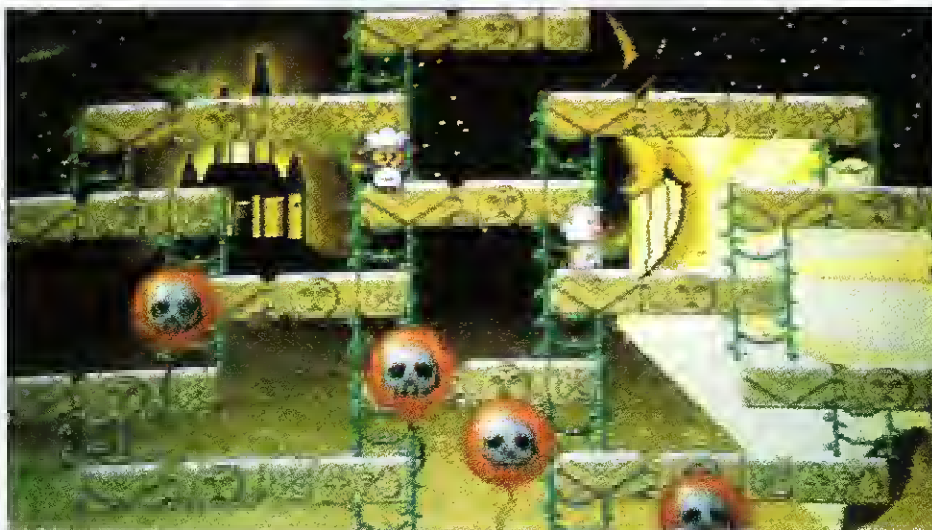
**Michael Suck**

Verantwortlich für den Griff in die Klamottenkiste ist diesmal DATA EAST, die für ihr neues Spiel SUPER BURGER TIME sogar kräftig bei sich selbst geklaut haben. Die alten Hasen unter Euch werden bei dem Titel schon aufgehört haben, handelt es sich doch bei dem Urvater dieses Spiels um

keinen geringeren als *Burger Time*! Wenn ich mich ganz dunkel an meine Jugendzeit erinnere, habe ich 1983 dieses Game in wahrer Verzückung auf meinem High-Tech-Rechner namens Spectrum gespielt und war begeistert davon, wie kompliziert doch ein Spiel sein kann! Nehmen wir einmal an, daß

der Automat aus dem Jahr 1982 stammt, so sind mittlerweile lockere neun Jahre vergangen, die das Spiel in Vergessenheit geraten ließen. Doch nun ist es wieder da!

Die Handlung von Super BurgerTime ist echt ganz schön abgedreht: Ein kleiner Koch, bewaffnet mit einem Salzstreuer oder diversen Extrawaffen (Bratpfanne, Nudelholz, etc.) läuft auf einem Plattformgestell umher und muß die einzelnen Teile eines Hamburgers zusammenlegen! Damit nicht genug: Die einzelnen Bestandteile dieses Stücks nicht vorhandener amerikanischer Ernährung, also das Sesambrötchen (untere und obere Hälfte), der Fleischklops und wahlweise Salat, Tomaten und Gurken, gammeln stockwerkweise, also übereinander, auf den Plattformen herum. Der Koch muß nun jede dieser Zutaten durch kräftiges Draufhüpfen eine Plattform tiefer fallen lassen, bis endlich der ganze Burger am Boden zusammengebastelt ist. Fällt im übrigen eine Zutat auf die andere, so wird die untere, ganz wie beim Domino, ebenfalls eine Platt-

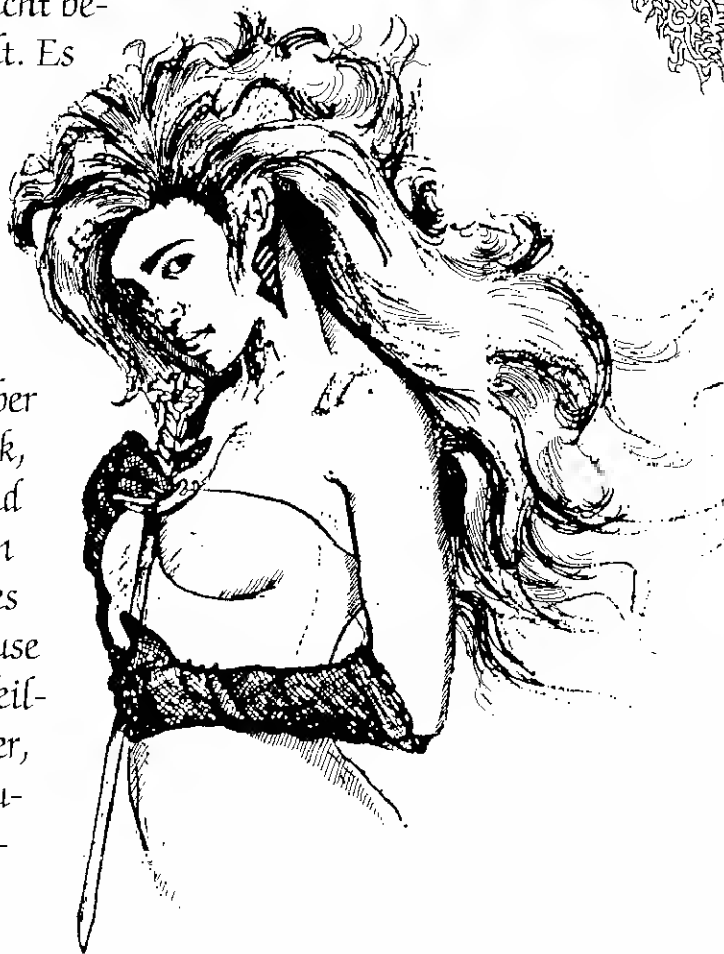




# THE RETURN OF MEDUSA

Eine dunkle Macht beherrscht die Welt. Es gibt kaum Hoffnung. Gewalt, Drogen und Verbrechen sind allgegenwärtig. Diese Welt ist ein Chaos. 300 Jahre nach dem Sieg über Medusa kehrt sie zurück, noch mächtiger und noch stärker. Erleben Sie die Fortsetzung des Klassikers aus dem Hause Starbyte. Noch ausgefeilter, noch umfassender, noch spannender als zuvor. Eine neue Zeit beginnt.

The Return of  
Medusa . . .



. . . SIE KEHRT ZURÜCK . . .

Vertrieb: **BONICO**  
Am Südpark 12  
6092 Kelsterbach



**BONICO** Serviceline  
Haben Sie Fragen zu Bonico  
Spielen? Möchten Sie Tips zum  
Spielablauf? Unsere Spiel-  
experten helfen weiter!  
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00  
Uhr. Ein Anruf genügt:  
Tel. 061 07/76067  
Schriftliche Anfragen nur  
gegen Rückporto.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497



form weiter nach unten gedrückt. Ist das nicht crazy? Natürlich gehören zu solch einem verrückten Spiel die entsprechenden Feinde, sprich wandelnde Bohnen, Erbsen, Spiegeleier und andere Tschernobyl-Mutanten. Mit dem (begrenzt vorhandenen) Salzstreuer oder anderen Waffen kann sich unser Koch die Viecher vom Leibe halten.

Da stellt sich nunmehr die große Frage: Was ist an Super Burger Time eigent-



lich so super? Nun, die Levels sind größer geworden und scrollen anno '91 sogar über mehrere Bildschirme, die Feinde sind aggressiver, zahlreicher und tauchen in verschiedensten Formen auf. Der Sound ist, wie anno dazumal, witzig, aber haut niemanden vom Hocker. Ein wenig unterbemerkt ist die Grafik, die aus dem Jahr 1982 fast unverändert herübergerettet wurde. Aber was soll's? Super Burger Time macht immer noch ansprechend Fun, selbst wenn das Spielkonzept ein wenig antik anmutet. Einfach mal ausprobieren!

Bessere Technik, Grafik und Sound im Stil der Neunziger bietet hingegen TAITO's neuestes Werk unter dem vielversprechenden Titel CRAWL. In steinernen Lettern fliegt das Titellogo auf den Bildschirm, und aus den verwachsenen Buchstaben ergießen sich Wasserfälle in ein Tal, das zur Hintergrundszenerie gehört. Das macht Lust auf mehr! Ganz im



Indiana-Jones Stil ist dieses Game um einen Safari-Look-Typen angelegt, der in der grünen Hölle des Dschungels und anderswo auf der Suche nach dem heiligen Wasweißichwas ist und dabei Level für Level die verschiedensten Gegner abmurksen muß, bis er das Abenteuer bestanden und sogar noch 'ne hübsche Blondine in seinen Armen hat. Neben dem abenteuerlichen Outfit gibt's jedoch nur altbekannte Action-Hausmannskost in dem Stil, den wir seit *Double Dragon* schätzen gelernt haben. Und das geht so: Der Held des Spiels, jenes anmutig bekleidete, große und nett animierte Sprite, muß sich mittels der drei Feuerknöpfe durch wahre Horden von Feinden kämpfen, die ihn mit bloßen Fäusten, Handgranaten, Maschinengewehren oder schon mal mit einer Peitsche um die Ecke bringen wollen. Zwar kann der Indy-Verschnitt versuchen, das jeweilige Level schnell bis zum Endgegner zu durchlaufen, ohne sich auf all zu viele Kämpfe einzulassen. Dann allerdings gibt's ganz fix einen großen Feindauflauf, der recht Ärger macht und gewaltig an der Energieleiste knabbert. Außerdem verhindert das Programm schon nach kurzer Zeit ein Weiterlaufen, so daß Ihr quasi zur Prügelei gezwungen werdet.

Aber was heißt hier gezwungen? Schließlich geht's bei Crawl doch um Prügelaction! Logo, daß das Game mit diesem Spielablauf wenig Innovationen bieten kann, doch die witzige, schnelle Animation und die gut umsetzbaren Schlagtechniken tun einiges, um die Motivation kräftig nach oben zu treiben. Die Grafiken sind im übrigen allesamt sehenswert. Sei es nun die urwüchsige Atmosphäre einer hölzernen Dschungelstadt oder die Flower-power im undurchdringlichen Dickicht – die Grafiker von Taito verstehen jedenfalls ihr Handwerk.

Dieser Gag hört sich eigentlich gar nicht so genial an, doch wenn man auf dem Screen sieht, wie die riesigen, top animierten WK-I-Flugis durch die Wolken brausen und Edward Randy zwischen Himmel und Erde den Kampf gegen eine übermächtige Armee aufnimmt, bedroht von MG-Feuer und dem ständig möglichen, tödlichen Absturz in die Tiefe, perlen die Schweißtropfen langsam die Stirn des Spielers hinunter. Es ist nicht so sehr die gewohnte, wenn auch gut aufgemachte Ballerei, die bei Edward Randy so viel Spaß machen, es ist vielmehr die Mischung aus exzellenten Effekten und die Einbeziehung der Spielfigur in die Urge-

walten der Natur und den rasanten Flug- und Fahrmanövern. Taito hat Unmengen an Speicherplatz verbraten, um die aufbrausenden Sturmwellen so realistisch wie möglich zu machen und Gegner auf dem Screen zu platzieren, die nie ein Mensch gesehen hat. So steht Edward z.B. am Ende des Levels auf einem dieser klassischen Doppeldecker, der in geringer Höhe über einem Wasserfall schwebt. Dann taucht aus dem Wasserfall eine riesige, widerliche Grimasse eines Monsters auf, das sogleich seine gigantischen Pranken dazu benutzt, um das Flugzeug unwiderstehlich in die Tiefe zu drücken. Sieht waaahnsinnig gut aus! Die ganze Geschichte wird in den folgenden Levels noch gesteigert, denn dann muß der gute Eddy einen gewagten Sturzflug mehrerer Flugzeuge überstehen, in einem Affentempo von einem zum anderen hüpfen und in Level drei eine affenzahnartige Bootspartie im besten *Out-Run-Stil* meistern. Der Sound paßt - wundervoll zu diesem Spielgeschehen, ist er doch im orchestralen Bombastsound angelegt, den wir aus all den Abenteuerfilmen kennen. Sogar an eine verzweigte Story wurde gedacht! Im Vorspann wird die Vorgeschichte des Abenteuers von Edward Randy erzählt, bei der ein Wissenschaftler und seine Geheimwaffe von bösen Schergen gekidnappt werden.

Mit vielen Bildern und Dialogen wird diese Story dann von Episode zu Episode, also von Level zu Level, weitergesponnen und zieht dabei den Spieler mit in den Bann. Im weiteren Verlauf geht es noch um geheimnisvolle Steine, ein hübsches Mädel in Gefahr usw. Da könnte man glatt einen Film draus machen!

Und nun, meine lieben Freunde der elektronischen Groschengräber, kommen wir zum absoluten Highlight der heutigen Ausgabe! Tusch! Wieder kommt die Spielberg-Vorlage namens Indiana Jones zu neuen Ehren, und wieder ist dieses Spiel von DATA EAST.

Man mag es kaum glauben: Auf der einen Seite bietet Data East die sparsame Neuauflage eines Uraltspiels, auf der anderen Seite aber noch ein gigantisches Actionepos in verschwenderischen Farben, Formen und Grafiken, angefüllt mit riesigen Sprites, einem rasanten Spielablauf und atemberaubenden Endgegnern. Der Gegensatz könnte kaum größer sein. Die Rede ist von EDWARD RANDY, einer der großen IMA-Neuheiten dieses Jahres und absolut hitverdächtig.





# Japanese Feeling



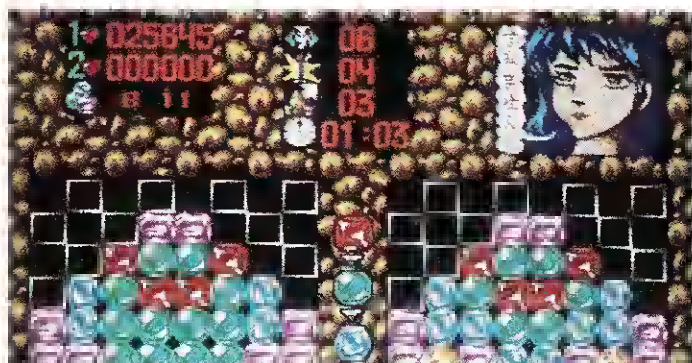
**GEM'X**

**System:** Amiga, empf. VK-  
**Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Kaiko/Demonware,  
6050 Offenbach, **Muster von:** Hersteller.

„I love you!“ Mit diesem Satz wird der Spieler von einer weichen, angenehmen Stimme zu Spielbeginn begrüßt. Na, dann kann ja nicht mehr viel schief gehen, oder doch? Der Spielablauf von GEM'X besteht darin, Steinen so zu verfärben, daß sie der angegebenen Vorlage gleichen.

Im Klartext heißt dies: Der Screen ist in zwei Teile gespalten. Auf der rechten Seite befindet sich die Vorlage, auf der linken gilt es dann mit Köpfchen die Steine entsprechend der rechten Seite zu verfärben. Dazwischen befinden sich alle im Spiel vorhandenen Steine, die von oben nach unten in der Reihenfolge angeordnet sind, in der sie sich verfärben.

Der jeweils direkt angeählte Stein verfärbt sich um zwei, die anliegenden um jeweils eine Farbe. Mit anliegenden Steinen sind jedoch nur die rechts, links, oben und unten gemeint. Diagonal liegende Steine werden vom Farbwechsel nicht betroffen. Verschiedene Steine muß man auch verschwinden lassen, um dem vorgegebenen Muster zu entsprechen.



chen. Dies geschieht, wenn ein Stein die gesamte Farbpalette einmal „durchlaufen“ hat.

In jedem Level müssen mehrere Aufgaben bewältigt werden. Dabei ist es am Anfang simpel, artet aber später schon fast in Gehirnjogging aus! Die Firma DEMONWARE hat den Schwerpunkt der Gestaltung des Games ins Japanische gelegt. Zwischen den Levels erscheinen japanische Girls, die außer an Schuhmode nicht sehr an Kleidung interessiert zu sein scheinen. Aber macht Euch jetzt keine falschen Illusionen, die „Pin-ups“ sind nicht digitalisiert. Dafür muß aber bei den Sounds auf diesen Luxus nicht verzichtet werden.

GEM'X ist ein nettes Game, das auch mit zwei Spielern gespielt werden kann. Viel Technik ist in dieser Art Programm natürlich nicht enthalten, dafür funktioniert die Steuerung perfekt – sowohl mit der Maus, als auch mit dem Joystick. Zur Anleitung und sonstigen Instruktionen ist nicht viel zu sagen, weil das Game sehr einfach verständlich ist. Fazit: GEM'X ist ein schöner Zeitvertreib für „zwischen-durch“.

Sandra Alter

Grafik .....	7
Anleitung .....	9
Spielaufbau .....	7
Motivation .....	8
Preis/Leistung .....	7

## Funny Software

Heck & Partner

Grazer Str. 34

7000 Stuttgart-Feuerbach

Tel. 0711 / 856 8534 - 850325

VERSAND + LADEN

GAMES \* NEU \* GAMES \* NEU \* GAMES

Endlich ist es soweit!

\*\*\* NEUERÖFFNUNG \*\*\*

unseres Ladengeschäftes

IM WILDEN SÜDEN

am 1. MÄRZ 1991

THE BEST OF SHOPPING

Programm	Amiga	Atari	IBM	CGA	MG 29 Folium	82 95	82 95
686 Attack Sub	64 95	74 95			Monkey Island	89 95	89 95
A 10 Tank Killer	79 95				Monkey Python	89 95	89 95
Alcalaz	64 95	64 95	64 95		M.U.D.S.	89 95	89 95
Alpha Waves	59 95	59 95	64 95		Nyctral	82 95	82 95
Apprentice	56 95	56 95		37 95	NAM Vietnam	89 95	89 95
Asio Marine Corps	54 95	54 95		44 95	Narc	82 95	82 95
Atomix	54 95	39 95	58 95	34 95	Neuroancer	69 95	69 95
Awesome (mit T-Shirt)	79 95				Rightshift	54 95	54 95
BAT	89 95	79 95	79 95		Ninja Remix	64 95	64 95
Ben Lands	54 95	54 95	54 95	39 95	Nitro	59 95	59 95
Battle Master	74 95	69 95			Obitus m. T-Shirt	82 95	
Battle Storm	64 95				Oil Impenium	59 95	54 95
Betrayal	72 95	72 95	79 95		Omnicon Conspiracy	64 95	62 95
Big Bang	39 95	39 95			On the Road	89 95	89 95
Big Business	59 95	59 95	59 95		Operation Stealth	54 95	54 95
Bill the Kid	59 95	59 95	69 95		Paradise 90	74 95	74 95
Boersensieber	64 95	69 95	64 95	49 95	Paradise 90	64 95	64 95
Bomber	69 95	74 95	64 95	49 95	Praxis	69 95	69 95
Brandbaster	54 95	54 95			Prism	59 95	59 95
Buck Rogers dt.	94 95		94 95	84 95	Prism	59 95	59 95
Bundesliga Manager	54 95	54 95	59 95		Plotting	62 95	62 95
Cadaver	69 95	69 95	a.A.		Police Quest II	89 95	89 95
Cadvice	62 95	62 95	67 95		Pool of Radiance	69 95	69 95
Car Vap	69 95	69 95			Populous	69 95	69 95
Castle Yeager 2.0	59 95	59 95	69 95	39 95	Power Manger	74 95	74 95
Chambers of Shadon	69 95	54 95		64 95	Projectyle	69 95	69 95
Champions of Kyrin	69 95		69 95	69 95	RA	54 95	54 95
Champions of RAJ	62 95	59 95			Rainbow Island	59 95	49 95
Championship	64 95	64 95			Red Lightning	74 95	74 95
Chaos Strikes Back	62 95	62 95			Red Storm Rising	59 95	59 95
Chase HQ II	59 95	59 95			Resolution 101	64 95	64 95
Chuck Yeager 2.0	69 95	69 95	74 95	47 95	Rick Dangerous II	59 95	59 95
Colonels Bequest	89 95	89 95	96 95		Rings of Madusa	61 95	61 95
Conquest of Camelot	89 95	89 95	96 95		Ringers of Ronan	62 95	62 95
Crime Time	59 95	59 95	64 95	39 95	Robotcop II	59 95	59 95
Crown	57 95	57 95	64 95		Romance of three Kingd.	94 95	
Curse o. L. Azure Bonds	77 95				RWF Honda	59 95	59 95
Damocles	64 95	64 95			S.C.I.	59 95	59 95
Das Slumpdogg	72 95	72 95	72 95		Saint Dragon	62 95	62 95
Days of Thunder	69 95	69 95	69 95		Sakoon	62 95	62 95
Death Trap	64 95	64 95			Sacred World	54 95	49 95
Die Unendliche Gesch. II	69 95				Sacred Silver Blades	69 95	69 95
Dino Wars	54 95	49 95			Sherman M4	59 95	59 95
Dragon Wars	69 95		69 95	39 95	Sim City	69 95	69 95
Dragonlight	73 95	73 95			Simulacra	59 95	57 95
Dragons Breath	72 95	72 95	72 95		Space Quest III	64 95	79 95
Dragon Breed	64 95	64 95			Speedball II	64 95	64 95
Dragons of Flame	69 95	69 95	69 95	44 95	Splendor Worlds	64 95	64 95
Drakhen	67 95	64 95	69 95		Spirit of Excalibur	74 95	
Dungeon Master	64 95	64 95			Starlight	69 95	69 95
Divra Mistress o. L. Dark	72 95	72 95			a.A. a.A. a.A.	59 95	59 95
Emlyn Hughes Soccer	59 95	59 95		34 95	STUN	59 95	59 95
Epic	62 95	62 95			Super Off Road	69 95	69 95
Exterminator	59 95	59 95	64 95	39 95	Super Shwaek	54 95	54 95
F16 Falcon	74 95	74 95	64 95		Supremacy	79 95	79 95
F16 Falcon Miss. Disk	54 95	54 95			T.I.T.	59 95	59 95
F19 Stealth Fighter	74 95	74 95	84 95	49 95	Temage M. H. Turtles	74 95	
F29 Retaliator	59 95	59 95	69 95		Team Yankee	72 95	72 95
Falal Heritage	69 95				The Killing Game Show	59 95	59 95
Federation Duets B.S.S.	64 95	64 95			Thair Innot Hour	74 95	74 95
Final Battle	64 95	64 95			Theme Park Mystery	65 95	65 95
Final command	89 95	64 95	69 95		Thunderstrike	64 95	64 95
Finale	59 95	59 95	69 95		Total Recall	62 95	62 95
Final Whistle	39 95				Tournament Golf	64 95	64 95
Flint's Quest	64 95	64 95		44 95	Tower Fire	74 95	
Flood	69 95	69 95			Toxide Calca	59 95	59 95
Full Blast	74 95	74 95			Transworld	62 95	62 95
Galactic Empire	69 95	69 95	79 95		Treasure Trap	69 95	64 95
Gazza Super Soccer 2		62 95			Typhoon of Steel	74 95	
Geisha	64 95	64 95	69 95		Ultima V	74 95	74 95
Gold of the Aztecs	64 95	64 95	64 95		UMS II	72 95	69 95
Great Courts Tennis 2	69 95	69 95	69 95		UN Squadron	59 95	59 95
Gumball	64 95				Yaxhe	59 95	59 95
Gunsling	59 95	59 95	79 95		Venus the Flytrap	51 95	51 95
Hard Drinn 2	59 95	59 95			Voodoo Nightmare	64 95	64 95
Heroes Quest	89 95	89 95	94 95		Voyager	69 95	54 95
Illstar	69 95	64 95	64 95	44 95	Walds	64 95	69 95
Hot Rod	64 95	64 95			Wild West World	64 95	
Imperial	69 95	69 95			Wings	72 95	54 95
Imperium	69 95	69 95			Wings of Death	69 95	69 95
Indianapolis	69 95		69 95		Wolfsack	72 95	69 95
Indiana Jones Adv.	69 95	69 95	74 95		World Championship Soccer	64 95	49 95
Invest	59 95	59 95			Wonderland	75 95	75 95
Jshido	64 95		74 95		Wraith of the Demon	69 95	69 95
It came from the Desert	72 95		72 95		Zak McKracken	69 95	69 95
James Pond	59 95				Z-Out	59 95	
Kick Off II	59 95	59 95	59 95	44 95			
Kings Bounty	72 95	72 95	74 95	49 95			
Kings Quest IV	89 95	89 95	89 95				
Kids	49 95	49 95	59 95	39 95			
Knight of Legend	74 95	74 95	74 95	54 95			
Legend of Faerghall	69 95	69 95	74 95				
Life & Death	69 95	69 95	69 95				
Light Corridor	59 95	59 95					
Leisure Suit Larry III	84 95	84 95	94 95				
Lemmings	62 95	62 95	74 95				
Letwin	59 95	59 95					
Light Corridor	59 95	59 95					
Loopy	49 95	49 95	62 95	39 95			
Lord of the Ring	74 95						
Lords of Doom	64 95	64 95	64 95	42 95			
Lost Patrol	59 95	59 95	59 95				
Lotus Esprit Turbo Chai.	64 95	64 95		42 95			
M.1 Tank Platoon	74 95	74 95	84 95				
Manic Mansion	69 95	69 95	69 95	37 95			
Masterblaster	69 95	69 95	69 95				
Maunak Island	64 95	64 95					
Metal Masters	59 95	59 95					
Midnight Resistance	59 95	59 95		36 95			

VIELE KAUFEN BEI UNS - NICHT IMMER - ABER IMMER MEHR - FUNNY SOFTWARE

+ Speichererweiterung 1 A 500 intern m. Uhr+Accu	DM 79,00
intern 1 Amiga 500 m. Uhr+Accu+Erweiterung (3 Speicher)	DM 199,95
intern 1 Amiga 5000 m. Uhr+Accu+Erweiterung	DM 139,95
intern 1 Amiga 500 m. Uhr+Accu+Kick DM 2	DM 139,95
35 Floppy Drive extern, slimline abschaltbar	DM 159,00
5.25 Floppy Drive extern, abschaltbar 40/90 Tracks	DM 199,00
Drucker: Fujitsu DL 1100 24 Nadel	DM 896,00
Fuj Color DL 1100 24 Nadel	DM 996,00

\* 1 MB erforderlich

Lieferbedingungen: Lieferung per NN oder UPS

Frachtkosten DM 8,-, Eilzuschlag DM 6,50

Für Druckfehler keine Gewähr

Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie einen Bonuspunkt. Ab 15 Bonuspunkten erhalten Sie eine Leerdiskettenbox für 80 Disketten GRATIS!!!



# »DIE DINOSAURIER WERDEN IMMER TRAUERIGER...«



**A PREHISTORIC TALE**

**System:** Atari ST, Amiga (beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Thalio, Gütersloh, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop Rauxel.

Warum die Dinos immer trauriger wurden, wißt Ihr doch, oder? Ist ja klar, weil sie (laut einem mehr oder minder bekannten Schlager) nicht an Bord der Arche durften. Eigentlich ziemlich fies, jemanden wegen der Körpergröße derart zu diskriminieren! Aber zum Glück hat sich nun 'ne Art zweiter Noah gefunden: Cronos. Dieser Typ reist mittels Teleport durch Zeit und Raum, um Baby-Dinos zu retten.

Den Auftrag hierfür bekam er von der Firma THALION, und das Projekt nennt sich A PREHISTORIC TALE. Anscheinend kann man auch den bisherigen geschichtlichen Überlieferungen und Forschungen nicht glauben,

denn nachdem ich die ersten Bilder von Cronos' Zeitreisen zu Gesicht bekam, wurde mir klar, daß es damals gar nicht so ausgesehen haben kann, wie man das immer zu hören bekommt. Beispielsweise legten die Dinos ihre Eier nicht auf dem Boden oder in Erdlöchern ab, sondern hängten sie - wenn man Cronos Bildern glauben kann - an recht stabilen Gerüsten auf, die von Blumen umrankt waren und zum größten Teil sogar schon Teleports hatten, damit man je-

den Punkt des Gerüsts problemlos erreichen konnte.

Cronos selbst tritt durch blau-weiß flammende Türen ins Geschehen und macht sich dann folgendermaßen an die Arbeit: Er klettert mit Hilfe von Leitern, rankenden Pflanzen und eben genannten Teleports auf den Gerüsten herum, wartet, bis die Minis schlüpfen, um dann sogleich über sie zu springen. Dann nämlich sind sie sofort in einen Käfig einge-

sperrt und können so nicht mehr weglaufen.

Ab und zu wird Cronos jedoch in seiner Arbeit erheblich durch Scharen angreifender Flugsaurier behindert. Aber selbst an eine solche Situation hat man in der grauen Vorzeit schon gedacht. Auf jedem dieser Gerüste hat man nämlich ein oder zwei Schächtelchen versteckt, in denen sich eine Maus befindet. Wird der Nager aus der Schachtel befreit, so lösen sich im Nu alle angreifenden Saurier in Luft auf.

A Prehistoric Tale besteht aus insgesamt 80 Leveln. Ein Level gilt als abgeschlossen, wenn alle Saurier ausgeschlüpft sind und anschließend in Käfige gesperrt wurden. Aber aufpassen: Springt Cronos versehentlich auf einen der Dinos anstatt darüber, so kostet dies dem Dino das Leben und dem Spieler 1000 Minuspunkte. Ein Minus muß man wohl auch der Thalionschen Grafik geben. Denn Cronos bewegt sich, als hätte er ein Holzbein.

Leider verlangsamt sich auch der gesamte Ablauf, sobald zu viele Sprites über den Schirm huschen (beispielsweise beim Flugsaurier-Angriff). Die Zeichnungen an sich sind recht nett gelungen. Allerdings muß man sagen, daß dieses Game sehr *Dino Eggs* ähnelt - oder besser: Die Spielidee wurde fast komplett übernommen. Trotzdem macht es doch Fun, die Saurierbabys zu retten. Wie heißt es so schön: „Jeden Tag 'ne gute Tat.“ ■

Sandra Alter

P.S.: Jeder Packung liegt ein „Wings of Death“-Game bei!



So in der Tür stehend, kann Cronos seinen Energievorrat auffrischen.  
Foto: Amiga



Grafik .....	7
Sound .....	7
Spielablauf .....	7
Motivation .....	8
Preis/Leistung .....	7





## AMIGA ATARI-ST IBM C-64

Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64	Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64	Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64
4D SPORTS DRIVING			72 90		ELLL BLASI	72 90	72 90	72 90		POWERDROME				65 90
689 ATTACK SLB	65 90		74 90		GALACTIC EMPIRE	78 90	78 90	78 90		POWERWINGER	72 90	72 90		
A10 TANK KILLER	75 90		89 90		GEMSA	68 90	68 90	78 90		POWERPAK	58 90	55 90		
A-10 SOUND CARD			249 00		GHOST N GOBLINS	51 90	5 90	95 90	34 90	PRINCE OF PERSIA	62 90		52 90	
AIRCRAFT DESIGN			72 90		GLOBAL DILEMMA					PRO FOOTBALL	65 90	65 90		39 90
A RUNE TRANSPILOT			95 90		GREAT COURTS 2	65 90		87 90	48 90	PRO JET SET	58 90	58 90		41 90
AMOS	99 90				GUNSHIP	68 90				RUZING				
APPRENTICE	54 90				HARD DRIVING 2	58 90	55 90			QUEST FOR GLORY 2	66 90	65 90		
ATOMIC ROBOKID	58 90	58 90		34 90	HARD NOVA			72 90		RAILROAD TYCOON			88 90	
AWESOME	58 90				HEROES QUEST	85 90	85 90	85 90	48 90	REIN L INTERCEPTOR	55 90	65 90		
BAD BLOOD	58 90				HILLSEAR	68 90		95 90		RECOLLECTION IDT	55 90	58 90		
BAD LANDS	58 90	58 90			IMMORTAL	62 90	62 90			RICK DANGERZOL 2	55 90	58 90		34 90
BADOS TALE 2	58 90		65 90	41 90	IMPERIAL	65 90	65 90	72 90		RINGS OF MERTUSA	65 90	55 90		35 90
BADOS TALE 3	58 90				INDIANA JONES ADV	62 90		65 90		RIS-OF-DE DRAGON	1 00 00			
BATMAN THE MOVIE	62 90				INDIANAPOLIS 500	62 90				ROMANCE C THE 3 X				
BATTLE COMMAND	58 90	58 90			IN 3D TENNIS	62 90	62 90		34 90	SAMU RAI				
BATTLE SQUADRON	62 90				INVEST	62 90				SAVAGE EMPIRE	70 90			
BATTLE OF NAPOLEON			72 90	55 90	IRON LORD	65 90	65 90		41 90	SECOND FRONT	55 90			
BATTLECHES 2			58 90		ISHIDO	62 90		72 90		SEC OF MONKEY ISLAND	55 90			
BATTLEMASTER	72 90	62 90			IT CAME F THE DES	72 90		75 90		SEC OF MONKEY ISL VGA	68 90			
BATTLETECH 2			79 90		JAMES POND	58 90	58 90			SECRET OF SLV BLADE	58 90	58 90		59 90
BIG BUSINESS			58 90		JONES IN THE FAST LANE			68 90		SECRET OF SLV BLADE 2	58 90			48 90
BLOODWYCH	62 90	62 90		34 90	KALAHAM	69 90	69 90	69 90		SECTET OF SLV BLADE	65 90	65 90		65 90
B.L.U.E.M.A.X.	62 90	62 90	75 90		KICK OFF 2	59 90	59 90	66 90	39 90	SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
BREXENHEBER	62 90	62 90	72 90	41 90	KILLING GAME SHOW	58 90				SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
B.S. JANE SEYMOUR	62 90	62 90			KING'S BOUNTY					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
BUCK ROGERS	68 90		69 90	59 90	KING'S QUEST 1	85 90	85 90	85 90		SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
BUDOKAN	65 90		65 90		KING'S QUEST 2					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
BUNDESLIGA MANAGER	65 90	65 90	58 90	34 90	KING'S QUEST 3					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
B.U.I.	72 90	72 90			KING'S QUEST 4					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
CADDAVER	62 90	62 90			KING'S QUEST 5					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
CALIF CHALLENGE 1DT	72 90				KING'S QUEST 6					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
CALIF	58 90		29 90		KING'S QUEST 7					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
CAR THAG	58 90				KING'S QUEST 8					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
CAR THAG 2	58 90				KING'S QUEST 9					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
CELLIG 1/4	58 90				KING'S QUEST 10					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
CHALLENGER	58 90		78 90	48 90	KING'S QUEST 11					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
CHAMPIONS OF KRYNN	62 90		72 90	58 90	KING'S QUEST 12					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
CHAS STRIKES BACK	62 90				KING'S QUEST 13					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
CHUCK YEAGERS 2D	62 90	62 90	75 90		KING'S QUEST 14					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
CHUCK YEAGERS ART				41 90	KING'S QUEST 15					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
CODENAME COBALT	65 90	65 90	85 90		KING'S QUEST 16					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
COLLUSION CHES X	85 90	85 90	85 90		KING'S QUEST 17					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
CO. ONELS BEQUEST	85 90	85 90	85 90		KING'S QUEST 18					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
CO. OF CAMELOT	85 90	85 90	85 90		KING'S QUEST 19					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
CORPORATION	61 90				KING'S QUEST 20					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
COVERED ACTION			89 90		KING'S QUEST 21					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
CRAZY COURSE			72 90		KING'S QUEST 22					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
CRIME TOLLE	62 90				KING'S QUEST 23					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
CURSE OF AZ BONDS	68 90		72 90	61 90	KING'S QUEST 24					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
CURSE OF BA	62 90	52 90	58 90	34 90	KING'S QUEST 25					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
CURSE OF BA 2	62 90				KING'S QUEST 26					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
DAMOCLES	62 90		75 90		KING'S QUEST 27					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
DAS BOOT	62 90	62 90	62 90	34 90	KING'S QUEST 28					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
DAYS OF THUNDER	58 90				KING'S QUEST 29					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
DICK TRACY	72 90				KING'S QUEST 30					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
DINOWARS	58 90				KING'S QUEST 31					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
DRAGON FLIGHT	72 90				KING'S QUEST 32					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
DRAGON FIRE	75 90	75 90			KING'S QUEST 33					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
DRAGON SIRE	68 90		77 90		KING'S QUEST 34					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
DRAGON WARS	65 90		65 90	41 90	KING'S QUEST 35					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
DUNGEONMASTER	67 90	62 90			KING'S QUEST 36					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
DUNGEONMASTER 1M8					KING'S QUEST 37					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
E.HUGHES INI SOCCER	65 90	65 90		34 90	KING'S QUEST 38					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
EDITION ONE	62 90	62 90			KING'S QUEST 39					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
E.L.T.	65 90	65 90	45 90		KING'S QUEST 40					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
ELVIRA	72 90		89 90		KING'S QUEST 41					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
ENCHANTED LAND	51 90	51 90			KING'S QUEST 42					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
EPYX SPORTING GOLD	58 90	58 90	58 90		KING'S QUEST 43					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
EUROPE CHALLENGE 1D2	29 90		36 90	26 90	KING'S QUEST 44					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
F-15 COMBAT PILOT	65 90	65 90		48 90	KING'S QUEST 45					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
F-16 FALCON	72 90	69 90			KING'S QUEST 46					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
F-16 MISS ON DISC 1	62 90	62 90			KING'S QUEST 47					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
F-16 MISS ON DISC 2	50 90	48 90			KING'S QUEST 48					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
F-16 STEALTH FIGHTER	68 90	85 90		95 90	KING'S QUEST 49					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
F-20 REACTOR	64 90				KING'S QUEST 50					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
FATAL HERITAGE	65 90				KING'S QUEST 51					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
FATAL WHISTLE	59 90				KING'S QUEST 52					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
FIRE & FORTGETT 2	59 90	59 90			KING'S QUEST 53					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
FIRST YEAR ITALIAN	62 90	62 90			KING'S QUEST 54					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
FLIGHT 4 DV			145 00		KING'S QUEST 55					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
FOUGHT OF THE INTRUDER			89 90		KING'S QUEST 56					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
FUMOS QUEST	63 90	63 90		36 90	KING'S QUEST 57					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
ELCO	65 90	65 90			KING'S QUEST 58					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
FOUNTAIN OF DREAMS			62 90		KING'S QUEST 59					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90
ELGGER	51 90	51 90		34 90	KING'S QUEST 60					SECTET OF SLV BLADE 2	65 90	65 90		41 90

## COIN OP bei NO CREDITS

### NEC-PC-ENGINE \* CORE GRAFX \* SUPER GRAFX

AFTERBURNER 2	99 90	DUNG EXPLORER	76 90	PARANOIA	76 90	CD J.NICK. GOLF	109 00
ARMED F	69 90	F-1 TRIP BATTLE	86 90	POWER BASE.3	89 90	CD LEGION	99 90
AERO BLASTER	89 90	FINAL BLASTER	89 90	PSYCHO CHASER	76 90	CD SIEDEARMS	89 90
BATMAN	99 90	FINAL LAP TWIN	89 90	PUZZNIC	89 90	CD VARIS 3	109 00
BERABOM MAN	89 90	GALLAGA 88	56 90	R-TYPE 1	69 90	CD WONDERBOY 3	89 90
BLODIA	66 90	HELL JOURNEY	95 90	S-STAR SOLDIER	99 90	H 6-PL ADAPTER	43 90
BLOODY WOLF	85 90	HURRICANE	89 90	SOBOBAN	69 90	H CD ROM ADAPTER	139 00
BLUE BRING	89 90	KADASH	99 90	SON SON II	89 90	H CD ROM/INTERF.	645 00
CADASH	89 90	LEGENDARY AXE 2	89 90	S. THUNDER BLADE	99 90	H C. GRAFX PAL	279 00
CHACKIE CHAN	89 90	MADE RUNNER	99 90	TIGER HELI	86 90	H C. GRAFX RGB	329 00
COMMANDO BEAR	99 90	MARCHEN MAZE	99 90	TOY SHOP BOYS	89 90	H PC-ENGINE GT	699 00
CYBER COMB POL.	99 90	MAN- WRESTLING	91 90	VIOLUS	89 90	H JOYB. XE-1 PC	69 90
CYBERCROSS	56 90	NEUTORIA	79 90	VIOLENT SOLDIER	89 90	H JOYPAD	37 90
DIE HARD	99 90	NEW ZEAL STORY	76 90	WARCURE STORY	89 90	H SUP. GRAFX PAL	495 00
DONDOKOON	89 90	NINJA SPIRIT	99 90	WORLD C. TENNIS	89 90	H SUP. GRAFX RGB	495 00
DOUBLE RING	89 90	NINJA WARRIORS	89 90	XEVIOUS	95 90	SG DARIUS PLUS	119 00
DOWN LOAD	96 90	OUT RUN	99 90	CD DARIUS	105 00	SG GHOLSEN G.	139 90
DRAGON SPIRIT	56 90			CD FINAL ZONE	105 00	SG GRAND ZOERT	87 90

### SEGA MEGA DRIVE

ALLESTE.jp	89 90	EL MASTER.jp	89 90	MAGICAL HEAD.jp	89 90	VOLLEY BALL engl	89 90
ARROW FLASH.jp	89 90	E-SWAT.jp	89 90	MEGA PANEL.jp	89 90	VERMILION engl	129 00
ATOM.ROBOKI.jp	89 90	GAIARES.jp	109 00	M. MOUSE engl	89 90	WAMP.TERR.engl	99 90
AXIS F2.jp	89 90	GHOSTBUSTERS at	109 00	PHANT STAR V engl	89 90	WONDERBOY III.jp	89 90
B-1000 engl.	89 90	HOCUS.jp	89 90	PIUS engl	89 90	W.POWER at	119 00
BUDOKAN engl.	99 90	HARD DRIVIN engl.	99 90	RAINBOW ISLAND.jp	89 90	H. JOYB. VE. 1 ST	99 90
CRACK DOWN.jp	89 90	HELLFIRE.jp	89 90	SHAD.DANCER.jp	89 90	H SEGA MEGA at	449 00
CARIUS.jp	89 90	ISHIDO engl.	89 90	S.MAST.GOLF at	109 00	H SEGA M. PAL	289 00
DICK TRACY.jp	89 90	M.ROOTBALL engl.	89 90	STONER.jp	89 90	H SEGA M. RGB	289 00
DYNAMITE DUKE.jp	89 90	LAX vs. CELT. engl.	99 90	STRATEGIC G.pengl.	89 90		



# KONVERTIERUNGEN

Konvertierungen auf einen Blick

## April, April...

Ne, Leute, wie ist das werde Befinden? Ich hoffe, Ihr habt Euch zum 1. in puncto Scherze einigaa einfellen lassen! Ich für meinen Teil will's mir auf dieser und den nächsten Seiten nicht mit Euch veracherzen. Im Gaganteil, ich will Euch ernsthaft Informieren – ohne Scherz! So haben wir balspielaweise Neues vom Sport. Da wird's mit World Championship Soccer und Speedball ganz schön hitzig! Auch der Motorsport ist vertreten. Allardings solltet Ihr nie mit 'nem Supercar on the Road gehen! Zu der Umsetzung von Dragon's Lair wäre zu bemerken: Cheos strikes back! Die Brotkistanbesitzer werden mit Welltris beglückt, und für die STler sind Flugstunden mit der MIG-29 sngesagt.

In diesem Sinne, Sandra

**P.S.:** Zur besseren Orientierung geben wir im Inhaltsverzeichnis nun die Systeme an. Abkürzungen: ST, PC, C-64, CPC: dürfte klar sein. Am (Amiga), Arc (Archimedes).

## Inhalt

Cheos strikes back (Am)	109
Codename: Icemen (ST)	110
Dragon's Lair II (ST)	105
Duck Tales (PC)	104
Fire & Forget II (C-64)	105
Gazza II (AM/ST)	110
Horror Zombies (ST)	104
Legend of Faergheil (ST)	106
Loopz (C-64)	102
Lost Petrol (ST)	102
MIG-29 (ST)	109
Mystical (PC)	108
NARC (ST)	106
On the Road (Am)	108
Pop up (ST)	105
Rempege (Lynx)	106
Speedball 2 (Am)	103
Super Cars (C-64)	107
Test Drive II – The Duel (ST)	104
Total Recall (ST/C-64)	107
Twin World (Arc)	103
Typhoon of Steel (Am)	108
Welltris (C-64)	107
World Championship Soccer (ST)	103
Wrath of Demon (ST)	110



## LOOPZ

System: Commodore 64, empf. VK-Preis: ca. 50 Mark, Hersteller: Audio-genic, London, England, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.

Der Fun-Stick tritt an des Mäuschens Stelle! LOOPZ ist auf dem „alten“ Commodore 'ne Super-Nummer. AUDIOGENIC hat es doch tatsächlich geschafft, das Game ordentlich zu produzieren. So ist zu bemerken, daß gerade diese Version mir neben der IBM-Fassung am besten gefallen hat! Warme Worte für die in letzter Zeit so hart gebeutelten C-64-User, denen in den meisten Fällen nur 16-Bit-Ablegerware angeboten wurde.

Die einzelnen Bauteile, die zu einem geschlossenen Gebilde (wenn's so einfach wäre!) zusammengekniffelt werden müssen, liegen auf einem artig gezeichneten Teppichboden, der mich an die geschmacklosen Fußabtreter amerikanischer Hotels erinnert. Die Brillanz ist gegeben, hier ist nichts verschwommen, so daß man, ohne seinen Monitor vom Schweiß und Staube befreien zu müssen, klare Sicht fürs logische Denken hat. Fahren wir nun den Film ab, und erfreuen wir uns an einem Game, das uns noch einige Zeit beschäftigen wird. Zusatz: Der Sound ist endlich wiedermal 64er-like. Let the good times roll! MK

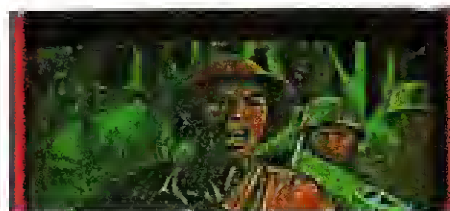
Grafik .....	8	
Sound .....	10	
Spielablauf .....	10	
Motivation .....	11	
Preis/Leistung .....	10	

## LOST PATROL

System: Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 85.-DM, Hersteller: Ocean, Muster von: Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel

LOST PATROL hat auch bei der Konvertierung für den Atari gelitten. Zwar hatte OCEAN mit der Amiga-Version einen Hit gelandet, doch kann die Atari-Version diesen Stern nicht mehr für sich verbuchen. Die Grafik und auch der Sound haben sich nur zu ihrem Nachteil entwickelt. Gut hingegen ist hier die Steuerung gelungen (verglichen mit der ebenfalls erhältlichen PC-Version), die genauso funktioniert wie am Amiga. Die Actionsequenzen werden wahlweise mit Maus oder Joystick kontrolliert, was erfreulich gut von der Hand geht. Allerdings sollte man auch erwähnen, daß bei der PC-Version einige Optionen mehr zur Verfügung stehen, die Einstellung der Marschgeschwindigkeit zum Beispiel. Ich frage mich, wieso das bei der Atari-Version nicht möglich ist. Trotz alledem macht der kräftezehrende und gefährliche Weg durch den vietnamesischen Dschungel auch in der Atari-Version Freude, selbst wenn hier und da Abstriche gemacht werden müssen. ■ DF

Grafik .....	7	
Sound .....	6	
Spielaufbau .....	10	
Motivation .....	10	
Preis/Leistung .....	9	



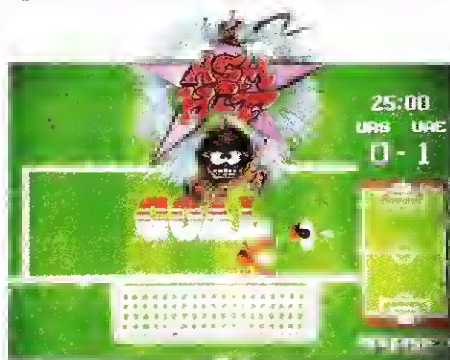


# WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER

**System:** Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 85 Mark, **Hersteller:** Elite Systems, Walsall, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Als ich die Ankündigung der Umsetzung von WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER von ELITE vom MEGA DRIVE auf die 16bit-Home-Verwandten weiland im April '90 vernahm, schmunzelte ich so vor mich hin. Offen gestanden glaubte ich nicht an einen „guten“ Job, mußten doch einige „Funktionen“ vom Pad auf den Stick übertragen werden. Doch: Als

ich die Amiga-Fassung sah (ASM berichtete in Ausgabe 2/91), staunte ich nicht schlecht. Gelungen – das Ganze! Nun befasse ich mich mit der Lederkugel und den Profi-Kickern, die auf dem ATARI ST ihre öffnenden Pässe schlagen. Obwohl dieser Konvertierungstext klar kürzer ist als der damalige, beschäftigte ich mich ebenso intensiv mit dem Spiel der deutschen Mannschaft im Tur-



nier um die Krone des Weltmeistertitels. Die spielerischen Feinheiten, die exzellente Grafik und die sehr gute Steuerung sind 1:1 vom Amiga rübergerettet worden. Natürlich tut man sich anfangs immer etwas schwer (zehn Minuten lang dachte ich, Spieler zwei sei nur über die Keys zu steuern. . . ), bis man ins Match zurückkommt. Interessiert hatte mich auch mal das spielerische Verhalten der Emirate gegen die UdSSR. Das Resultat ist ablesbar. Bilanz: Großes Game für echte Fußballfans. Raffiniert, ausgefeilt. . . It's a Hit – 'simply' great! ■

Manfred Kleimann

Grafik/Animation . . . .	10
Sound . . . . .	6
Realitätsnähe . . . . .	10
Motivation . . . . .	11
Preis/Leistung . . . . .	10



# TWIN WORLD

**System:** Archimedes, C-64, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark (Archimedes), ca. 50 Mark (C-64-Disk), **Hersteller:** UBI-Soft, Frankreich, **Muster von:** A-Magic, Hauserstr. 65, CH-5200 Windisch, Schweiz (Archimedes); Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel (C-64).

Welten – genauer gesagt: 24 Bit – liegen zwischen den beiden neuen Versionen von UBI-SOFTS TWIN WORLD. Erschienen sind nämlich nach den ursprünglichen Amiga- und ST-Fassungen nun eine C-64- und eine ARCHIMEDES-Ausführung.

Schon auf den genannten 16bitern konnte mir das von BLUE BYTE programmierte Jump 'n' Run ausgezeichnet gefallen: Was Wunder, daß es auch auf dem Archimedes einen ausgezeichneten Eindruck hinterläßt. Das Scrolling ist hier absolut flüssig, ansonsten wurde die Umsetzung eins zu eins vorgenommen. Wunder Punkt allerdings ist die Ta-



statursteuerung, die nicht erspart bleibt, wenn das „Arbeitspferd“ Archimedes nicht über eine Joystickkarte verfügt.

Doch auch auf dem C-64 ist Spielspaß garantiert. Anzumerken ist allerdings, daß hier aufgrund der recht farbenfrohen Grafik die aufzusammelnden Objekte mitunter etwas schwierig zu erkennen sind. Dennoch: Hier wie da wird Twin World bestimmt viel Freude machen. Eines der besseren Produkte. ■

Bernd Zimmermann

Archimedes/C-64	
Grafik . . . . .	9/8
Sound . . . . .	8/8
Spielablauf . . . . .	9/9
Motivation . . . . .	9/9
Preis/Leistung . . . . .	9/9



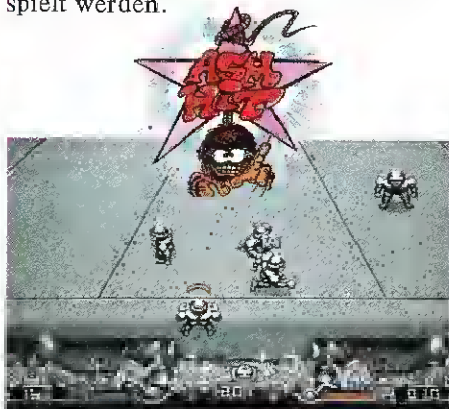
# SPEEDBALL 2

**System:** Amiga, empf. VK-Preis: ca. 85 DM, **Hersteller:** Image Works, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Speedball-Freunde und Amiga-Besitzer dürfen sich freuen: Nach einem Vierteljahr Wartezeit können auch sie den härtesten Sport der Zukunft spielen: SPEEDBALL II! Auf dem Atari ST zweifellos ein Klassenspiel und eine ganze Ecke besser als der Vorgänger, ist dieses Game auf dem Amiga nicht minder gut – ganz im Gegenteil!

Von der spielerischen Seite hat sich an der Amiga-Fassung nichts geändert:

Vier verschiedene Spielmodi sorgen für Kurzweil, und der Zwei-Spieler-Modus treibt den Spielspaß auf den Gipfel. Leider kann auch hier nicht im Team gespielt werden.



Speedball II weiß auf dem Amiga genauso zu überzeugen wie die Urfassung. Die Grafik ist nach wie vor sehr gut; das Scrolling ist flüssig und schnell. Die Soundeffekte mitsamt digitalisierter Sprachausgabe sind nahezu perfekt und fördern den Spielspaß ungemein. Summa summarum ist diese Umsetzung durchweg hervorragend gelungen und macht sogar 'ne Ecke mehr Spaß als die ST-Fassung! ■

Hans-Joachim Amann

Grafik . . . . .	10
Sound . . . . .	10
Spielablauf . . . . .	10
Motivation . . . . .	11
Preis/Leistung . . . . .	10





# HORROR ZOMBIES

**System:** Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Millennium, Cambridge, U.K., **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

So, da wäre also die ST-Version der Horror Zabels aus der Gruft. Es gilt, ein verhextes Haus von allerlei Untoten zu säubern. Wie bei allen Jump 'n' Run Games der gewöhnlichen Machart beginnt der Spieler zunächst unbewaffnet die unangenehme Entrümpelungsaktion – aber bereits nach einigen Metern Fußweg mit anschließendem gekonnten Sprung über den ersten Zombie gelangt

der unerschrockene Jüngling zu einem Waffensymbol, nach dessen Aufnahme das untote Pack per Messerwurf eliminiert werden kann. Leider lassen sich nicht alle Gesellen so einfach beseitigen. Manche brauchen mehrere Treffer, manche sind überhaupt nicht zu canceln. Für letztere gibt es aber andere Möglichkeiten.

Beispielsweise die magischen Stiefel, mit denen man unbemerkt herum-



schleichen kann oder auch den Zaubertrank, der dem Helden das Aussehen seiner Feinde verleiht. Diese Optionen wirken allerdings immer nur kurzfristig und müssen mit Left Shift/Space aktiviert werden. Die Auswahl läuft über die Cursortasten.

Auch auf dem ST ist HZFTC nur Mittelmaß. Diese Fassung gleicht der Amiga-Version auf's Haar. Der Spielablauf ist einfach nicht interessant genug, die Kollisionsabfrage immer noch ungenau und der Sound sogar noch einen Punkt schlechter.

Cruiser

Grafik .....	5
Sound .....	4
Spielablauf .....	6
Motivation .....	6
Preis/Leistung .....	5



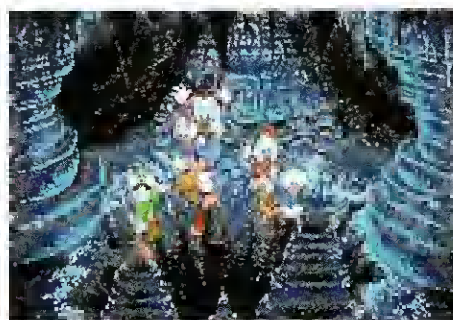
# DUCK TALES

**System:** PC (512 K, 5 1/4, EGA, CGA, Tandy), **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Titus, Frankreich, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Da kommt Freude auf: DUCK TALES von Titus gibt's nun auch für den PC. Wieder besticht das Game durch ausgezeichnete Grafiken. Gespielt werden kann mit Joystick oder über die Tastatur. Und, erfreulich dabei: Beide Steuerungsarten funktionieren exakt.

Verständlicherweise kommt natürlich nicht so'n guter Sound rüber wie bei ST

oder Amiga. Auch auf die digitalisierten Stimmen muß der Spieler bei der PC-Version verzichten. So dringt einzig und allein das uns allen so verhaßte PC-Gedudel in die Gehörgänge. Aber was soll's – schließlich kann man's ja immer noch abstellen.



Der letzte Punkt wäre dann die Festplatte – wohl denen, die eine haben! Denn bei Duck Tales muß alle paar Sekunden die Diskette gewechselt werden. Ohne eine Festplatte geht der Spielspaß sicherlich schnell verloren.

Ansonsten sind die Ducks jedoch die alten, und eines ist sicher: Grafisch ist das Spiel auf jeden Fall ein echter Augenschmaus!

Sandra Alter

Grafik .....	10
Sound .....	5
Spielablauf .....	9
Motivation .....	7
Preis/Leistung .....	8



# TEST DRIVE II - THE DUEL

**System:** Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Accolade, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

Mein lieber Mann, da hat sich ACCOLADE aber wirklich reichlich Zeit gelassen, bevor sie TEST DRIVE II - THE DUEL für den ATARI ST umsetzten. Immerhin ist es schon gut und gern 18 Monate her, als dieses Spiel für C-64 und Amiga erschien! Dafür dürfen sich alle Fans aber auch auf eine 1:1-Umsetzung gegenüber der Amiga-Fassung freuen. Viel hat sich wirklich nicht verändert:

Der Spieler konkurriert nach wie vor mit einem computergesteuerten Fahrer oder fährt gegen die Zeit. Dabei nimmt man in Edellimousinen, wie dem Ferrari F40 oder Porsche 959, Platz. Sowohl die Grafik der Autos als auch die der Landschaft hat sich in keinsten Weise geändert. Erfreulicherweise wurde auch der Sound nahezu 1:1 übernommen, ledig-



lich die Steuerung der „Kleinwagen“ ist empfindlicher. Ob dies ein Vor- oder Nachteil ist, vermag ich nicht zu sagen, das muß jeder selbst entscheiden.

Test Drive II - The Duel ist nach wie vor ein gutes Spiel, das grafisch zwar schneller sein dürfte, aber – und das ist das Wichtigste – viel Spaß macht.

P.S. Die Zusatzdisketten CALIFORNIA CHALLENGE und THE SUPERCARS sind ebenfalls erhältlich.

Hans-Joachim Amann

Grafik/Animation .....	9
Sound .....	7
Realitätsnähe .....	9
Motivation .....	9
Preis/Leistung .....	9



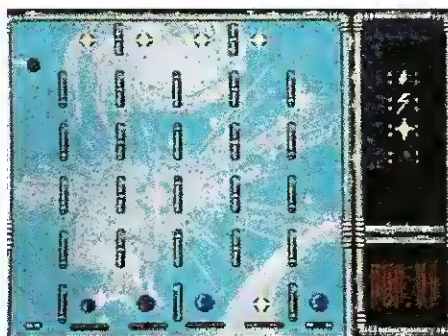


## POP UP

**System:** Atari ST, Amiga, empf. VK-Preis: DM 64,95, **Hersteller:** Infogrames, Villeurbanne, Frankreich, **Muster von:** Hersteller, Bomico, 6092 Kelsterbach.

Hoppla, was kugelt denn da auf unseren 16-Bitern herum? Nach einem halben Jahr hat INFOGRAMMES endlich POP UP umgesetzt. Das Hüpfspiel mit Strategieeinschlag wußte schon auf der „Business Machine“ zu gefallen. Die spärlich-schauerlichen, durchaus entbehrlichen Geräusche wurden abgewandelt. Leider entfiel die Möglichkeit, die Kugelflüge zu verlangsamen. Sonst gleichen sich beide Versionen bis auf's Haar. Mit Joy-

slick und Feuerknopf oder Pfeiltasten und „Shift“ veranlaßt Ihr seitliche Bewegungen und Sprünge der Kugel. Nur Profis ist zu den Tasten zu raten. Mit dem Knüppel steuert sich's einfacher und präzise. Der seitlich gesehene Level nimmt fast den ganzen Bildschirm ein.



Eine Seitenleiste gibt den Level, gesammelte Bonus-Gegenstände, verbleibende Leben und natürlich die Punktzahl an. Zwei Spieler lösen einander bei Kugelverlust ab – praktisch, um aus den Fehlern des anderen zu lernen. Das tut man mit steigendem Eifer und Vergnügen. Ein Suchteffekt ist unverkennbar – schade, daß neben dem Editor nicht mehr Originalbilder bereitgestellt werden. So ist Pop Up ein prima Zeitvertreib, dem nur die Langzeitwirkung abgeht. Unbedingt ansehen!

Eva Hoogh

Grafik .....	9
Sound .....	3
Spielablauf .....	8
Motivation .....	9
Preis/Leistung .....	8



## DRAGON'S LAIR II

**System:** Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 100.-DM, **Hersteller:** ReadySoft, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Auch beim Testen der Atari-Version mußte ich mich fragen, was das soll. Zeichentrick auf sechs Disketten, der Spieler kommt hierbei nicht so recht zum Zuge. Im Vergleich zur bereits getesteten Amiga-Version haben Optik und Sound nur sehr wenig gelitten, so daß auch hier gute Noten gegeben werden

müssen. Aber trotzdem drängt sich die Frage auf, ob es sich hier überhaupt um ein Computerspiel handelt. Der Spieler muß zwar in jeder Szene eingreifen, dabei kann er jedoch den Handlungsablauf nicht wesentlich beeinflussen. Entweder man tut das Richtige zum richtigen Zeitpunkt, oder man kann eben den Film nicht bis zu Ende sehen. So gerät auch



diese Version – wen wundert's – zur Herausforderung an das Gedächtnis des Spielers. Die Story des Games ist nach bewährtem Musler gestrickt: Der mutige Held rettet die liebevolle Prinzessin, die von hinterhältigen Schurken entführt worden ist. DRAGON'S LAIR II ist ein gutes Beispiel dafür, daß nicht unbedingt jedes Game konvertiert werden muß. Auch den Atari-Usern kann man nur die dringende Empfehlung geben: Finger weg!

Dirk Fuchser

Grafik .....	10
Sound .....	10
Spielablauf .....	0
Motivation .....	0
Preis/Leistung (wg. der Leerdisketten) .....	1



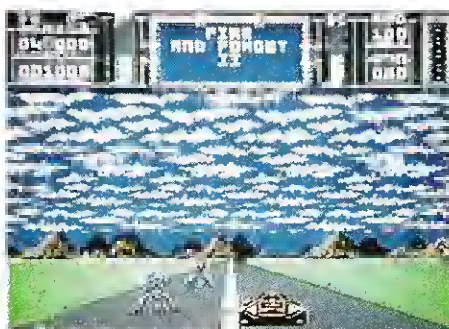
## FIRE & FORGET II

**System:** Commodore 64, empf. VK-Preis: ca. 55 Mark, **Hersteller:** Titus Software, Gagny, Frankreich, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg.

So richtig wieder in Fahrt kommt TITUS immer noch nicht. Mit einem speziellen „Hintergrund-Creator“ werden Boots- und Rennspielchen erstellt, die technisch wie inhaltlich nicht in das neue Jahrzehnt gehören. Hier paßt aber auch gar nichts zusammen. Die vorliegende C-64-Fassung von FIRE & FORGET II macht da keine Ausnahme. Verwunderlich allerdings, daß das Terroristen-

Game mit Abhebe-Effekt grafisch nicht mal schlecht ist. Dies ist aber auch schon alles. Nein, eins noch: Die heranscrollenden (?) Feinde sind einfacher zu treffen als bei den 16bit-Verwandten...

In ASM 86 auf Seite 12/90, nein umgekehrt muß es lauten, hatte ich bereits



darauf hingewiesen, daß FIRE & FORGET II wohl kaum eine Bereicherung für den Software-Markt ist. Diese Behauptung halte ich aufrecht. Kommentar: „Flüchtig erdacht und hastig gemacht!“

Ebenso muß ich an dieser Stelle meinen Abschluß-Satz wiederholen: „Wenn's mit TITUS so weitergeht, sehe ich schwarz. Voraussichtlicher nächster Titel 'Pleitegeier and forgotten'...“

Manfred Kleimann

Grafik .....	7
Sound .....	3
Spielablauf .....	2
Motivation .....	2
Preis/Leistung .....	2





# NARC

**System:** Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 75 DM, **Hersteller:** Ocean Software, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Hilfe! Es nimmt kein Ende! Reicht es denn nicht, wenn man diese mißratene Spielhallenumsetzung namens NARC einmal vorgesetzt bekommt? Diese grauenhafte Mischung aus miserabler Programmierung, widerlich hingekritzelter Grafiken, disharmonisch angefügten Stakkato-Sounds und hirnrissig stupidem Spielablauf hätte nun wirklich keiner weiteren Konvertierung bedurft. Wenn ja wenigstens ein paar „Details“ verbessert worden wären! aber nein, auch bei der Atari ST-Konvertierung

dieses einstigen Coin-op-Hits gibt's eine Schandtat nach der anderen, bei denen man jeder Mark nachweinen muß, die man für diesen Schrott ausgegeben hat.

Die Handlung: Der Held des Spieles ist ein knallharter Cop, der auf den Straßen von N.Y. aufräumen soll und Drogendealer und ihre Schergen dingfest macht. Damit der Realismus sofort den Bach runtergeht, muß die Spielfigur runtergefallene Einwegnadeln und Drogengeld aufsammeln. Daß er das Zeug irgendwo abgeben muß, ist nicht er-



sichtlich, aber ein kleines Zusatzgehalt ist ja auch nicht schlecht, gelle?

OCEAN konnte natürlich nicht umhin, die ST-Fassung ganz genauso ruckeln zu lassen wie die Amiga-Urversion; natürlich ist die Farbwahl katastrophal, die Animation ein Treppenwitz der Softwaregeschichte und die Steuerung ekel-erregend. Mittlerweile braucht man sich über diese Missetaten kaum noch aufzu-regen, denn schließlich haben wir diesen Mist ja im gleichen Outfit schon auf dem Amiga gesehen – nix Neues also.

Michael Suck

Grafik .....	2
Sound .....	3
Spielablauf .....	1
Motivation .....	0
Preis/Leistung .....	1



# LEGEND OF FAERGHAIL

**System** Atari ST(E), Monochrom und Farbe, empf. VK-Preis: ca. 90 Mark, **Hersteller:** reLine/Softgold, 4044 Kaarst 2, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

ST-Rollenspieler dürfen aufatmen: RELINES komplett deutsches Abenteuer startet endlich auch bei ihnen. LEGEND OF FAERGHAIL ähnelt in Spielablauf und Bildschirm Aufbau nicht nur der legendären Bard's-Tale-Trilogie, sondern er-

laubt auch den Import ihrer Charaktere. Phantasie-I- & -III-Spieler dürfen ihre Helden ebenfalls mitbringen. Das liebevoll gestaltete, rund 100seitige Handbuch erläutert Hintergrund, Charaktere und Optionen ausführlich (etwas größer gedruckt hätte es aber schon sein können!).

Sechs Recken ziehen in die Welt hinaus, um Hilfe im Kampf gegen die böse gewordenen Elfen zu holen. Acht Dungeons, mehr als zehnmal so viele Gegnertypen, feine Extras und jede Menge Überraschungen erwarten die tapferen Kämpfer. Ausgefeilter als das anfängerfreundlich-einfach gehaltene Geschehen sind die herrliche Grafik und die

stimmungsvolle Sound-Untermalung. Das Team um Olaf Barthel hat sogar an Festplatten- und Monochrombesitzer gedacht. Ein wunderschöner Rollenspiel-Einstieg mit nur einem „Häkchen“: Etwas mehr hätte es schon sein dürfen!

Eva Hoogh



Grafik .....	10
Steuerung .....	10
Handlung .....	8
Atmosphäre .....	10
Preis/Leistung .....	10



# TYPHOON OF STEEL

**System** Amiga, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, **Hersteller:** SSI/US GOLD, USA, **Muster von:** Hersteller.

TYPHOON OF STEEL von SSI ist im Grunde genommen der Nachfolger von Panzer Strike. Obwohl ein in sich geschlossenes Game, sind Aufbau und Gesamtkonzept gleich dem Vorgänger. Viele Amiga-Wargame-Enthusiasten werden sehnsüchtig auf diese Umsetzung gewartet haben.

Typhoon bietet eine Reihe guter Punkte. Alle Features wie beispielsweise die Kartenerstellung oder die Truppenplanung sind einfach zu handhaben.

Auch der Befehlsfluß kann beeinflusst werden – so ist es möglich, die Kommunikation zwischen den Truppen einzuschränken. Die Truppen- und Waffensparten sind sehr realistisch gehalten. Allerdings scheinen einige Waffenwerte eher aus dem Reich der Fantasie zu stammen. Wieso besitzt eine 16 inch Kanone eine Durchschlagskraft von „Null“? Das kann doch nicht angehen! Selbst ein stark gepanzertes Fahrzeug dürfte bei einem Treffer mit dieser Waffe



mehr als einen Kratzer abbekommen.

Negativ fällt auch auf, daß eine Spielrunde sehr lange dauert. Dazu kommt das altmodische und etwas umständliche Game-Interface, das dem Player eine umfangreiche Lernphase auferlegt.

Obwohl mehrere Terraintypen zur Auswahl stehen, werden diese in der Auswahlphase nicht grafisch dargestellt.

Obwohl einige Kritikpunkte vorliegen, besitzt das Game trotzdem genug Detailtreue und lang anhaltenden Spielspaß, um es Fans dieses Genres empfehlen zu können.

Paul Rigby/transl. by Cruiser

Grafik .....	6
Anleitung .....	9
Spielaufbau .....	9
Motivation .....	8
Preis/Leistung .....	8





# SUPER CARS

**System:** Commodore 64, empf. VK-Preis: ca. 55 Mark, **Hersteller:** Grem-lin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** United Software, 4835 Riet

Brumm, brumm macht der Kreisel. Knaar, knaar macht die Kettensäge – raar, raar macht SUPER CARS von GREM-LIN bei der C-64-Version. Und das ist beileibe noch nicht alles. Wer schlecht steuert, hört ein 64er-typisches Bäng-Bäng beim Anbandeln innerhalb des Kurses. Well, die Sounds allein sind noch nicht mal der Tiefstpunkt. Dieser wird durch die schlichte Grafik erreicht: Die Karren bewegen sich ungraziös im Zuckel-Ruckel-Tempo über die Pisten.

Ich muß gestehen, ich hab schon Schlechteres gesehen, aber eben balt nur bei durchschnittlicher PD-Software. Will sagen, SUPER CARS auf dem 64er ist eine Produktion mit dem Touch der nostalgischen frühen 80er Jahre. In unserem Jahrzehnt hat dieses Werk nichts mehr zu suchen. Schade, daß die Freunde des „alten“ Commodores hier so schlecht bedient werden.

Der Spieler muß versuchen, durch geschicktes Fahren und Ballern Spitzen-Positionen auf verschiedenen Pisten zu



erreichen. Gelingt ihm dies, so bekommt er bare Münze, mit der er sich in einem „Antiquitäten“-Geschäft neu auf- und ausrüsten kann. Das Ziel ist die Meisterschaft aller Klassen – und das streben wir ja alle an.

Leider ist bei SUPER CARS 64, im Gegensatz zu der Amiga-Fassung (ASM berichtete!), der Spielspaß schon von Beginn an getrübt, obwohl die Steuerung wesentlich besser ist als die der Amiga-Fassung von *Super Cars II*. Etwas verwirrt? Gut, dann lest den Vorbericht an anderer Stelle.

Manfred Kleimann

Grafik .....	2
Sound .....	1
Spielablauf .....	1
Motivation .....	1
Preis/Leistung .....	1

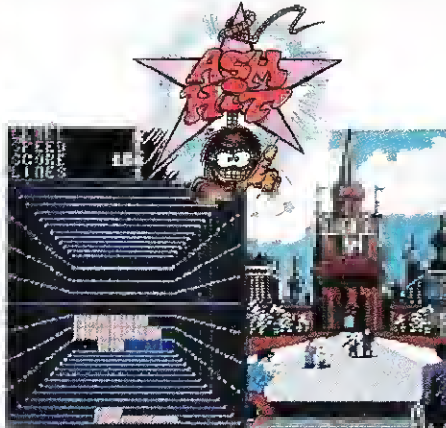


# WELLTRIS

**System:** C-64 Disk (gestestet) und Cass., empf. VK-Preis: ca. 50 Mark, **Hersteller:** Infogrames, Villeurbanne, Frankreich, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Mit schöner Regelmäßigkeit trudeln Umsetzungen des Tetris-Abkömmlings WELLTRIS ein. Diesen Monat ist der C-64 an der Reihe. Nach üblicher Ladezeit erscheint das Hauptmenü mit den altbekannten Schlittschuhläufern. Arg abspecken mußte die Grafik schon gegenüber jener der 16-Bit-Versionen. Schnell gewöhnt man sich aber an die Unschärfe und fehlende Farbenpracht, dann geht es los.

Mit Joystick (anzuraten) oder Tasten (J bis M) dreht und verschiebt Ihr die bekannten geometrischen Teilchen. Mit einstellbarer, doch stets wachsender Geschwindigkeit rieseln sie den ebenfalls bekannten Schacht hinab. Bilden sie



durch Euer geschicktes Hantieren lückenlose Reihen, so verschwinden diese, und es gibt Punkte. Selbstverständlich fehlen weder die Boni (für schnelles Fallenlassen der Teile) noch der Malus (wer sich das nächste Teil im voraus anzeigen läßt, bekommt weniger Punkte). In höheren Levels wird die Dreherei recht hektisch, dafür winkt aber der Eintrag in die Highscore-Liste. BULLET PROOF/IN-FOGRAMES haben eine prima Umsetzung hingelegt, die ihren – gegenüber den 16-Bit-Versionen verminderten – Preis wert ist.

Eva Hoogh

Grafik .....	7
Anleitung .....	10
Spielaufbau .....	8
Motivation .....	10
Preis/Leistung .....	10



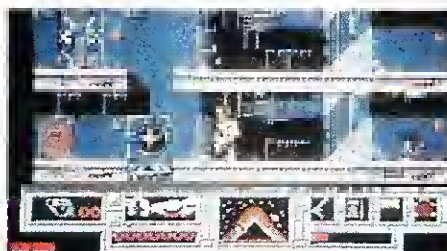
# TOTAL RECALL

**System:** Atari ST, C-64, empf. VK-Preis: ca. 50 DM, Atari ST ca. 70 DM, **Hersteller:** Ocean Software, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Starker Gedächtnisschwund und einen ungebremsten Hang zur Gewalttätigkeit waren die Markenzeichen des Hauptdarstellers einer der aufwendigsten Actionfilme aus dem verblichenen Jahr.

Die ST-Fassung dieses recht durchschnittlichen Actionspiels zeichnet sich nur durch eines aus: Sie ist identisch zur

Amiga-Urversion. Das Scrolling ist etwas ruckeliger, die Samples kratzen leicht, aber ansonsten sind Grafik und Animation voll in Ordnung. Richtig aus der Reihe fällt hingegen die C-64-Konvertierung dieses Games, denn schon der Levelaufbau ist wesentlich großzügiger angelegt worden, die Sprites stattlich hoch und schön bunt. Die Handlung ist jedoch immer noch etwas mäßig,



doch als Entschädigung gibt's einen Wahnsinnsound, bei dem der C-64 endlich mal wieder zeigen kann, was man mit seinen Filtern und Ringmodulation alles machen kann. Wer die beiden Titelsounds das erste Mal hört, wird einen Amiga kaum vermissen! Leider, leider ist ein guter Sound noch kein Grund, ein Spiel zu kaufen. Anhören ja – anschaffen nein.

Michael Suck

(Atari ST/C-64)	
Grafik .....	9 9
Sound .....	6 10
Spielablauf .....	7 6
Motivation .....	7 7
Preis/Leistung .....	6 7





# RAMPAGE

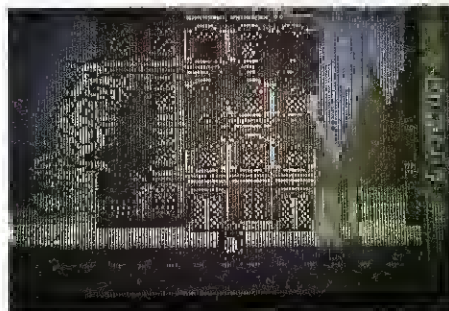
**System:** Lynx, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, **Hersteller:** Atari Corporation, **Muster von:** Atari, 6096 Raunheim.

Sie sind groß, sie sind häßlich, sie sind stark! Doch das Schlimmste: Sie sind brutal und zerstörerisch!

Die Rede ist von Lizzie, George, Larry und Ralph, den vier „Mönsterchen“ aus RAMPAGE. Ihre einzige Aufgabe besteht darin, Häuser, Autos, Panzer und dergleichen mehr zu zerstören, Menschen als Appetithäppchen zu verspeisen und dem Feuer der abwehrenden Militärs zu entkommen.

Ich nehme an, das kommt Euch bekannt vor? Richtig – Rampage gab's bereits vor vielen Monaten für ST und Amiga. Letztere Umsetzung war eine einzige Katastrophe, ganz im Gegensatz zu der uns jetzt vorliegenden Lynx-Fassung.

Entgegen den Heimcomputerversionen sieht man beim Lynx die zu „bekämpfende“ Stadt nicht ganz auf dem Screen, dann nämlich wäre die Grafik zu



klein geworden, und deshalb wird sie nun horizontal und vertikal gescrollt. Außerdem können bis zu vier Spieler in die Rolle eines Monsters schlüpfen.

Ein wahres Zerstörertrauma tritt beim Spielen von Rampage ein, das könnt Ihr mir glauben. Und dazu tragen nicht zuletzt die motivationsfördernden Soundeffekte bei, sondern auch die sehr gute Grafik und Animation der Sprites. Ein Game also, das nicht nur durch den Vier-Spieler-Modus verdammt viel Spaß macht.

Hans-Joachim Amann

Grafik .....	9
Sound .....	8
Spielablauf .....	8
Motivation .....	9
Preis/Leistung .....	9



# MYSTICAL

**System:** PC, 512 KByte, CGA, EGA, empf. VK-Preis: DM 89,95, **Hersteller:** Infogrames, Villeurbanne, Frankreich, **Muster von:** Schuster Elektronik, 462 Castrop-Rauxel.

Jetzt hat sich INFOGRAMES' Zauberlehrling auch in die Tiefen des PCs verirrt. Seine MYSTICAL-Tour führt ihn durch zunächst zwölf Teilwelten mit den unmöglichsten Monstern. Hättet Ihr gedacht, von Mönchen mit Bibeln oder von Hirten mit Schafen beworfen zu werden? Das senkrechte Ballerspiel mit Comicflair läßt sich mittels PC-Tasten erstaunlich gut an. Wer mag, kann natürlich auch zu Joystick oder Maus greifen.

Auf sie reagiert das putzige Kerlchen aber genauso zögerlich wie in den anderen 16-Bit-Fassungen. Festplatteninstallation ist möglich, wird doch nach jedem Abschnitt eine kombinierte Handbuch/Codeblatt-Abfrage eingeschoben. Ver, aber auch umständlich.

Zu zweit macht es länger Spaß, durch die Welt zu wetzen. Indes wird die mit

lustigen Zaubereffekten versehene Sammelei nach einiger Zeit doch recht öde. Schade, daß Infogrames keinen Gebrauch von der VGA-Grafik gemacht hat. Der 16-Farb-EGA-Modus ist nicht annähernd so schön und übersichtlich wie die Urfassung. Sehr viel schneller und mystisch lila spielt sich das Ganze unter CGA. XT-Besitzer freuen sich. Leider sind die Soundkarten nicht spezifiziert. Zumindest von der AdLib-Unternehmung kann nur Gutes berichtet werden!

Eva Hoogh

Grafik .. CGA/EGA 6/6	
Sound (AdLib) .....	8
Spielablauf .....	8
Motivation .....	7
Preis/Leistung .....	7



# ON THE ROAD

**System:** Amiga, empf. VK-Preis: ca. 90 Mark, **Hersteller:** Lifetimes, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell; Bomico, 6092 Kelsterbach.

Da ist sie auch schon, die Amiga-Fassung der Wirtschaftssimulation ON THE ROAD. Auch hier hat der deutsche Hersteller LIFETIMES (Expert Software) einen Hit gelandet. Auf dem Amiga zeigt sich die gleiche Qualität in Sachen Spielspaß wie schon beim ST. In diesem Game, an dem bis zu sechs Spieler teilnehmen können, gilt es eine Speditionsfirma zu leiten. Zu Beginn reicht das Kapi-

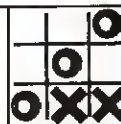
tal gerade für ein paar Gebraucht-Lkws, denn das große Geld will ersteinmal verdient sein. Nachdem die Transportmittel zur Verfügung stehen, müssen die Frachtaufträge beschafft werden. Dazu sollte man sich einer Agentur bedienen, die sich auf Auftragsbeschaffung spezialisiert hat. Dann finden sich auch schon die ersten Ausschreibungen ein, und die Kalkulationsphase beginnt. Hier ist Geschick gefragt, denn einerseits strebt jeder gute Kaufmann eine Gewinnmaximierung an, andererseits muß sein Angebot unter dem der Konkurrenz liegen, um den Deal zu machen. Die Fahrer werden im Game mit einem komfortablen Sprechfunksystem kontaktiert. Man kann sie nicht nur zu den gewünschten Orten dirigieren sondern sie

auch zur Eile antreiben oder allgemeine Infos von ihnen einholen.

Allerlei Unbilden (Schlechtwetter, Sabotage etc.) vervollkommen das realistische Bild von On The Road. Die hohe Realitätsnähe und der komplexe Gesamtaufbau machen dieses Spiel zu einem Muß für Fans dieses Genres.

Cruiser

Grafik .....	7
Anleitung .....	10
Spielaufbau .....	10
Motivation .....	11
Preis/Leistung .....	10





# MIG-29

**System:** Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 120,- DM, **Hersteller:** Domark, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach, Leisuresoft, 4709 Bergkamen-Rünthe

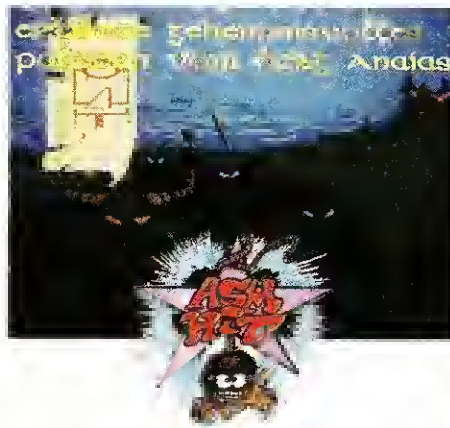
Gute Nachricht für alle Atari-Jet-Fighters: Ihr könnt jetzt auch den schnellsten russischen Vogel pilotieren. Mit MIG-29 macht DOMARK den Blick in die russischen Waffenkammern frei. Wie bei allen anderen Kampfflugzeugsimulatoren geht es auch bei Mig-29 darum, bestimmte Aufträge auszuführen, wie z. B. das Aufspüren eines feindlichen U-Bootes, Zerstören von gegnerischen Einrichtungen und so weiter.

Im Vergleich zur zuerst veröffentlichten Amiga-Version hat die Grafik ein klein bißchen gelitten, und auch beim Sound muß man einige Abstriche machen.



Dem Programm ist eine sehr schön gestaltete Dokumentation beigelegt, die wirklich informativ ist, jedoch ist das Handbuch in einigen Punkten nicht sehr genau. So muß man zum Beispiel zum Wechseln der Wegpunkte nicht wie im Handbuch angegeben die Taste „“, sondern die Taste „ö“ drücken. Eigentlich keine große Sache, aber bei einem Programm für 120 Mark sollte so etwas nicht vorkommen. Alles in allem bleibt auch bei der Atari-Version ein mehr als positiver Eindruck zurück – die Konvertierung trägt ihren Hitzstern mit Recht! Na zdorowje. ...

Dirk Fuchser



## CHAOS STRIKES BACK

**System:** Amiga (1 MByte), **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** FTL, **Kalifornien, USA, Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Chaotische Zeiten brechen an. Während die PC-Fans immer noch von der Dungeon-Master-Umsetzung für ihren Rechner träumen, wird den AMIGA-Besitzern endlich die Zusatzdisk beschert. CHAOS STRIKES BACK heißt die Fortsetzung folgerichtig. Komplet in Deutsch, doch mit magerem Handbüchlein startet das Dungeon-Drama. Voraussetzung sind allerdings 1 MByte Arbeitsspeicher, sowie Besitz des Dungeon Master-Handbuchs. Wer mag, kann natürlich seine altgedienten Recken importieren. Kampferfahrung ist auch nötig, um die Zusatzlabyrinth erfolgreich zu durchschreiten.

Profis werden das eingebaute „Hilfsorakel“ dennoch nicht ständig bemühen müssen: Trotz schöner Story, Musik und Editierfunktion (Ihr könnt das Aussehen Eurer Charaktere verändern) bietet Chaos keine umwerfenden spielerischen Neuerungen. 3D-Labyrinth mit heißen Gefechten und happigen Rätseln sind Altbekanntes, auf das sich hartgesottene Rollenspieler mit Wonne stürzen werden. Trotz Wiederholungseffekt hat FTL wieder ein – technisch einwandfreies – Suchtspiel hingelegt. Ab in die Dungeons!

Eva Hoogh

Grafik ..... 10  
Sound ..... 6  
Realitätsnähe ..... 11  
Motivation ..... 10  
Preis/Leistung ..... 9



Grafik ..... 8  
Steuerung ..... 10  
Handlung ..... 8  
Atmosphäre ..... 10  
Preis/Leistung ..... 10



## Groß Electronic

Hardware - Software - Zubehör

Spiele	AMIGA	ATARI ST	C-64	MS-DOS
Alcatraz dt.	65.90	65.90		74.90
Alpha Waves dt.	64.90	64.90		65.90
B.A.T. dt.	74.90	84.00	49.90	74.90
Bad Lands dt.	59.90	59.90	39.90	59.90
Betrayal dt.	69.90	69.90		79.90
Big Business dt.	54.90	54.90	29.90	59.90
Billy the Kid dt.	64.90	64.90		69.90
Buck Rogers	69.90		59.90	69.90
Cadaver dt.	69.90	65.90		65.90
Car Vap dt.	59.90	59.90		59.90
Chaos Strikes Back dt.	64.90	64.90		64.90
Conquest of Camelot	89.90	80.90		99.90
Cougat Force dt.	49.90	49.90		59.90
Crown dt.	59.90	59.90	39.90	65.90
Die unend. Geschichte 2 dt.	64.90	64.90	39.90	74.90
Dino Wars dt.	54.90	54.90	29.90	64.90
Dragonflight dt.	71.90	71.90		
Dragon Wars	65.90		39.90	74.90
Elvira dt.	74.90			94.90
Epyx Sporting Gold dt.	59.90	59.90		59.90
Exterminator dt.	64.90	64.90	39.90	65.90
F-18 Falcon dt.	71.90	65.90		89.90
F-16 Mission Disk 2 dt.	54.90	54.90		
Flight of the Intruder dt.	74.90			89.90
Galactic Empire dt.	74.90	74.90		89.90
Galsht dt.	65.90	65.90		74.90
Genghis Khan dt.	89.90			89.90
Greel Courts 2 dt.	65.90	67.90		67.90
Harpoon dt.	74.90			99.90
Immortal dt.	64.90	64.90		
Indiana Jones Adventure dt.	65.90	65.90		71.90
Kick Off 2 dt.	59.90	59.90	39.90	61.90
Kick Off 2 Disk dt.	39.90	39.90		
Kings Quest 4	89.90	89.90		89.90
Kings Quest 5				89.90
Klax dt.	49.90	49.90	39.90	64.90
Legend of Faerghall dt.	65.90	65.90		74.90
Leisure Suit Larry 3	85.90	85.90		89.90
Lemmings dt.	59.90	59.90		59.90
Links				89.90
Loom dt.	69.90	69.90		69.90
Loopz dt.	54.90	54.90	39.90	65.90
Lords of Doom dt.	65.90	65.90	44.90	65.90
Lost Patrol dt.	59.90	59.90		74.90
Mantac Mansion dt.	67.90	67.90	54.90	67.90
Mean Streets dt.	59.90	59.90		69.90
Metal Masters dt.	64.90	64.90		64.90
MIG 29 Fulcrum dt.	79.90	79.90		89.90
Moonbase				94.90
M.U.D.S. dt.	65.90	65.90		71.90
N.A.R.C. dt.	59.90	59.90	39.90	65.90
Navy Seals dt.	65.90	65.90		
North and South dt.	64.90	64.90	39.90	65.90
Operation Stealth dt.	59.90	59.90		74.90
Panza Kick Boxing dt.	69.90	69.90		69.90
Pirates dt.	63.90	63.90	e. 47.90	e. 63.90
Ports of Call dt.	59.90			79.90
Pop Up dt.	49.90	49.90		49.90
Powermancer dt.	69.90	69.90		
Powerslide dt.	59.90	59.90		
Red Baron				89.90
Rick Dangerous 2 dt.	59.90	59.90	39.90	59.90
Rings of Medusa dt.	65.90	65.90	45.90	65.90
Rise of the Dragon				84.90
Secret of Monkey Island dt.	69.90	69.90		79.90
Silent Service 2 dt.				84.90
Sim City dt.	74.90	74.90	49.90	69.90
Tenain Editor dt.	39.90			39.90
Sim Earth dt.	89.90	80.90		80.00
Space Quest 3	86.90	88.90		89.90
Speedball 2 dt.	65.90	65.90		65.90
Supremacy dt.	69.90	69.90	39.90	79.90
Team Suzuki dt.	59.90	59.90		
Teenage Mutant Hero Turtles	69.90	65.90	45.90	74.90
Their Finest Hour dt.	69.90	69.90		69.90
Total Recall dt.	59.90	59.90	39.90	
Transworld dt.	65.90	65.90	44.90	74.90
TV Sports Basketball dt.	74.90			79.90
Ultima V				79.90
Ultima VI				74.90
Ums 2 dt.	71.90	71.90		
Wild West World dt.	39.90			
Wing Commander				75.90
Secret Missions				39.90
Wings dt.	71.90			
World Champ. Boxing dt.	49.90	49.90	39.90	
Wolfpack dt.	74.90	74.90		89.90
Wonderland dt.	71.90	71.90		79.90
Zak McKracken dt.	64.90	64.90	54.90	64.90
Zellard				59.90

### Zubehör

Disketten	5.25" 2D	10er Pack	5.90
	5.25" HD	10er Pack	12.90
	3.5" 2DD	10er Pack	9.90
	3.5" 2HD	10er Pack	19.90
Speichererweiterung	Amiga 500 512KB m. Uhr abschaltb.		129.00
Ext. Laufwerk	Amiga 500 3.5" abschaltbar		179.00
Ext. Laufwerk	Atari ST 3.5" abschaltbar		179.00

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.  
Versand ab 10,- DM (+ 10,- DM) oder Vorkasse (Scheck + 5,- DM)  
Auslandsversand (NN od. Vorkasse + 15,- DM)

Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreislste an!!!  
!!! Neuheiten auf Anfrage !!!  
Telefonische Best.: Montag - Sonntag 9 Uhr - 24 Uhr

## Groß Electronic

Robert-Koch-Str. 1a, Postfach 1213  
D-8350 Plattling

Tel. 09931/6917

Fax 09931/8876



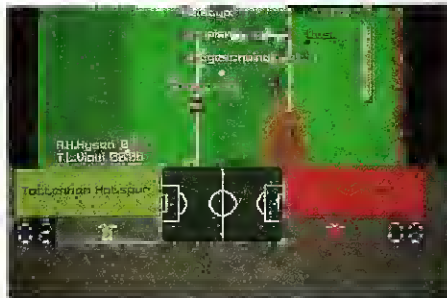
# GAZZA II

**System:** Atari ST (getestet), Amiga, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, **Hersteller:** Empire, Basildon, England, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel

Schon auf den ersten Blick wurde klar, daß die beiden 16-Bit-Umsetzungen von GAZZA II keinen Deut besser gerieten als die ursprüngliche C-64-Fassung. Zwar können sowohl der AMIGA als auch der ATARI ST bei dem implementierten Managerpart ein dickes Plus an Optionen verzeichnen, doch kann dies nicht über die eklatanten Schwächen der

zwei Konvertierungen dieses Fußballspielchens hinwegtäuschen.

In puncto Grafik zeigt der ST noch durchaus brauchbare Ergebnisse. Ganz anders die Geschwindigkeit, mit der die ganze Chose vonstatten geht. Quasi im Schneckentempo asten die Recken nämlich hinter der Ledermurmehinterher, welche zudem unrealistische „Flugeigenschaften“ an den Tag legt. Abge-



rundet wird dieses Debakel durch spärliche Sound FX, beschränken sich diese doch nur auf Pfiff- und Ballgeräusche.

Etwas besser schnitt hingegen der Amiga ab, da zumindest das Spieltempo fußballähnliche Formen annimmt. Ansonsten erwartet Euch aber auch hier allenfalls nur Mittelmaß. Kurzum: Egal, ob nun auf Amiga oder Atari ST, Gazza II könnt Ihr in jedem Fall getrost vergessen.

Torsten Blum

ST/Amiga	
Grafik/Animation ...	5/7
Sound .....	4/6
Realitätsnähe .....	4/5
Motivation .....	4/5
Preis/Leistung .....	4/5

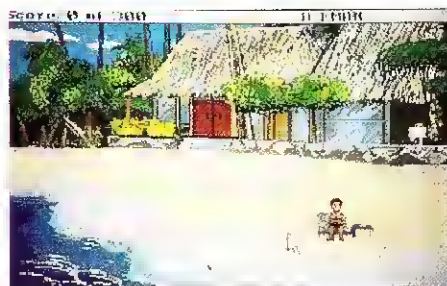


# CODENAME: ICEMAN

**System:** Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 110.- DM, **Hersteller:** Sierra On-Line, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel

Eisige Zeiten stehen an, denn die Umsetzung für Atari ist auch keinen Deut besser als die für den Amiga. Nur der Sound hat sich ein wenig geändert: er ist jetzt absolut grausig. Ein paar Worte zur Story: Der Geheimagent Johnny Westland, CODENAME ICEMAN, muß sich mit Terroristen aus dem arabischen Sprach-

raum (sieh an, sieh an) anlegen und deren üble Pläne und dunkle Mächenschaften durchkreuzen. Im weiteren Verlauf des Games steht ihm zu diesem Zwecke ein U-Boot zur Verfügung, wobei die U-Bootfahrrerei den Action-Teil



des Ganzen darstellt. Aber hierbei kommt auch nicht die rechte Freude auf. Mir persönlich hat bei diesem Adventure noch die Romanze mit der Bikinischönheit im Vorfeld der eigentlichen Story gefallen.

Auch die Atari-Version kann nicht begeistern; obwohl sie zwanzig Mark billiger geworden ist, kann man nur vom Kauf abraten. Von SIERRA ON-LINE sind wir eigentlich Besseres gewöhnt.

Dirk Fuchser

Grafik .....	4
Vokabular .....	6
Story .....	5
Atmosphäre .....	5
Preis/Leistung .....	3



# WRATH OF THE DEMON

**System:** Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 90.- DM, **Hersteller:** Ready Soft, **Muster von:** Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel

Wieder mal zieht einer aus, um Königreiche zu retten, Prinzessinnen zu erobern und überhaupt den Helden raushängen zu lassen. Alle Atari-User, die eine Vorliebe für solches Heldentum haben, können diese jetzt bei WRATH OF THE DEMON aus dem Hause READY SOFT ausleben. Wenn auch die Grafik nicht so schön ist wie bei der Amiga-Version, so kann man sie jedoch getrost als gut

bezeichnen. Dem eigentlichen Game geht eine schön gezeichnete Story voraus, die schon fast ein kleiner Zeichentrickfilm ist. Wenn es dann in medias res geht, gilt es zuerst eine Etappe zu Pferd zurückzulegen, wobei Zauberkranke einzusammeln sind, die man im weiteren Verlauf des Spiels dringend braucht. Danach folgen Konfrontationen mit Ungeheuern aus allen möglichen Spar-



ten, seien es nun Zwerge oder Drachen. Mitunter weist dieses Spiel, das eigentlich in die Sparte „Hit-and-run“ gehört, auch Adventurezüge auf, denn aus manchen Szenen kommt man nur dann raus, wenn man z.B. einen Schlüssel findet. Die technische Qualität ist, wie gesagt, nicht so gut wie beim Amiga, aber ich werde den Eindruck nicht los, daß – zumindest im ersten Bild – die Geschwindigkeit etwas höher ist. Sei es, wie es sei, auch den Atari-Conans kann man dieses Game ruhigen Gewissens empfehlen.

Dirk Fuchser

Grafik .....	9
Sound .....	9
Spielverlauf .....	9
Motivation .....	9
Preis/Leistung .....	9







## LUPO ALBERTO

**System:** Amiga, empf. VK-Preis: ca. 90 Mark, Hersteller: Idea, Italien, Muster von: Leisure, 4709 Bergkamen-Rünthe.

21 Jahre ist sie nun schon alt, die fröhliche Bande Lupo Albertos vom McKenzie-Bauernhof. Erfunden wurde dieser Clan von dem spartanischen - äh spanischen - nein, italienischen (jetzt haim'ers aber) Autor Guido Silvestri. Mag ja sein, daß Lupo Alberto in Spanien der Comic-Held überhaupt ist. Mir war zwar bisher nur der amerikanische Lupo aus den Mickey-Mouse-Hefchen ein Begriff, aber Lupo Alberto ist auch ganz witzig. Allerdings ist dies keine ausreichende Begründung dafür, für das IDEA-Game gleich 90 Märker zu verlangen! Als Low Budget wäre es

# Auf den Hund gekommen

bestimmt ein Renner gewesen, aber für solch' ein Spielchen den Fullprice zu verlangen, ist völlig unakzeptabel.

ALBERTO LUPO ist ein simples Hüpfspielchen, das sich zum größten Teil auf irgendwelchen Plattformen abspielt. Lupo hat insgesamt zehn Level zu bestehen. Als Hintergrundstory dient - wie allzuoft - eine verlorene Liebe. Lupos Gegner sind dicke Hennen und schwächliche Hähnchen. Springt Lupo auf sie, so hängen sie zuerst einmal ganz jämmerlich am Abgrund, können sich aber wieder hochrappeln. Springt er dann das zweite Mal auf den Gegner, stürzt er ganz ab.

Manchmal gibt's dafür sogar 'ne Belohnung. Entweder es steigt eine Pflanzfrucht (Apfel, Birne etc.) auf, die in der Regel 20.000 Points bringt, oder an einem Ballon hängt ein Extra, wie beispielsweise Zusatzleben,

Waffen oder ähnliches. Zusatzpunkte können jedoch auch auf den diversen Plattformen geholt werden, indem man Lupo springen läßt. Dann nämlich kommt manchmal „Kleinobst“ zum Vorschein, welches in der Regel bis 1.000 Punkte bringt.

Aber nicht nur Federvieh, sondern auch Schweine, Hasen und sonstiges auf Bauernhöfen übliches Getier, wollen unserem Hündchen das Leben schwer machen.

Bewegliche Hindernisse müssen überwunden werden - auch das klappt nicht immer auf Anhieb. Die Grafik, ebenso wie die Musi, ist im Kinderfilm-Stil gehalten, witzig anzuschauen, allerdings nichts Außergewöhnliches.

Konkret gesagt: Es macht schon viel Spaß, Lupo sicher (oder auch nicht) ans Ziel zu bringen. Auch die Steuerung funktioniert, und das ganze

Drumherum ist o.k. Jedoch kann man für 90 Hühner wirklich 'n bißchen mehr verlangen - 50 wären vielleicht in Ordnung gewesen. Tja, Bauernhöfe werfen eben heutzutage nicht mehr viel ab! ■

Sandra Alter

Grafik .....	7
Sound .....	6
Spielablauf .....	7
Motivation .....	7
Preis/Leistung .....	5



Peures aus Italien - Lupo Alberto



## LORNA

**System:** Amiga, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Topo Soft, Spanien, Muster von: Topo Soft

Das Spiel basiert auf dem gleichnamigen Comic, der natürlich ebenfalls in Spanien veröffentlicht wird. Im Grunde wäre es eine glatte Untertreibung, wenn man Lorna als reines Prügelspiel bezeichnen würde, da es aus mehreren einzelnen Actionsequenzen zusammengesetzt ist. Um Euch das Geschehen etwas näher zu bringen, sollen nun die ersten beiden Sequenzen beschrieben werden. Bei Numero eins handelt es sich um pures Beat'em up, wobei man die spärlich bekleidete Amazone durch eine horizontal scrollende Landschaft mehr

# Brutale Emanze

schlecht als recht steuert. Die Lady kann nicht nur laufen, über Abgründe springen und Prügel verteilen, sondern mit einem großkalibrigen Gewehr, das sie auch als Schlagstock benutzt, auf ihre Widersacher feuern. Das kann man aber auch verstehen, hat man erst einmal die schleimigen Dinos gesehen, die unserer Heldin die Lebensenergie abzapfen wollen.

Leider ist die Munition begrenzt, so daß es am vernünftigsten erscheint, die vielen Monster mit Hilfe der diversen Schlagvarianten zu dezimieren. Auffallend in diesem ersten Level ist die im Comic-Stil gehaltene Grafik, die sich durch das gesamte Spiel zieht. Die Sprites und Hintergründe wurden einigermaßen nett gezeichnet, allerdings hätte die Animation durch zusätzliche Anima-

tionsstufen flüssiger sein können. Schade auch, daß das Scrolling teilweise erheblich ruckelt. Bei den digitalisierten Soundeffekten fällt insbesondere das intensive Stöhnen der Heldin mehr oder weniger angenehm auf - das natürlich nur unter rein technischen Aspekten.

Die Steuerung erweist sich manchmal als etwas ungenau, was den Gesamteindruck dieses ersten Levels nicht gerade hebt, obwohl noch einige unfaire Stellen zu nennen wären. Hat man dieses Prügelzenario unbeschadet überstanden, dann geht es im nächsten Abschnitt weiter. Hier fliegt unsere Kämpferin auf einem futuristischen Bike durch einen in schneller 3D-Grafik dargestellten Wald. Dabei ist nicht nur ein Zusammenprall

mit den vorhandenen Bäumen zu vermeiden, sondern liefert man sich ein wahrhaft tödliches Rennen mit einem der Kontrahenten. Wer *Star Wars III - Rückkehr der Jedi-Ritter* gesehen hat, weiß, worum es hier geht. Leider hat die ganze Sache ein bißchen zuviel Tempo, was gerade Anfänger schnell dazu veranlassen wird, den Stick frustriert gegen die nächste Wand zu schleißern.

Damit ist Lorna grafisch und spielerisch leider nur solider Durchschnitt, nicht mehr und nicht weniger. Nur die wirklich hervorragende komponierte Titelmelodie weiß zu begeistern. So kann Lorna eigentlich keinem User wirklich empfohlen werden. ■ Matthias Fenzke

Grafik .....	7
Sound .....	10
Spielablauf .....	7
Motivation .....	6
Preis/Leistung .....	7



**Ein Stückchen ASM  
abgreifen ...**

**...  
mit Eurem  
SECRET  
SERVICE**

**SECRET SERVICE**, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort et cetera - p.p.

Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL - jeder veröffentlichte Beitrag zum **SECRETSERVICE** wird ab sofort honoriert!\* Es liegt alles in Eurer Hand ...

Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...

**ASM, SECRET SERVICE,  
POSTFACH 870,  
3440 ESCHWEGE**

\*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,- DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!





# Im Angesichts des DRACHEN



**SHANGHAI  
II:  
DRAGON'S  
EYE**

**System:** PC ab DOS 3.0, 640 KByte, EGA, VGA, Soundkarten, empf. VK-Preis: ca. DM 110, Hersteller: Activision, Kalifornien, USA, Muster von: Schuster Elektronik, 4620 Castrop-Rauxel.

Streng schauen mich Dame und König an. Ein unbeirrter Klick auf das Paar, schon löst es sich protestierend in Luft auf - nicht, ohne vorher noch das Antlitz des Froschkönigs anzunehmen. Szenenwechsel. Im Schwanz des Drachen liegen zwei böse funkelnde Siamkatzen. Rasch angeklickt, dann zerreißt eine unsichtbare Krallen



Ran an den Speck!

die beiden. Offen liegt die Drachenflanke vor mir.

Erraten - der Grübelklassiker *Shanghai* ist wieder da! Nach zahlreichen Varianten (u.a. dem hervorragenden *EGA-Mahjongg*, *Ishido* oder *Turn It*) entschloß sich „Urvater“ ACTIVISION, einen würdigen (vorläufigen) Schlußpunkt zu setzen. SHANGHAI II: DRAGON'S EYE für den PC läßt denn auch kaum Ausstattungswünsche offen. Disks beider Formate, ein ausgezeichnet gestaltetes (englisches) Handbuch, Lade- und Spielanweisungen sowie zwei glücksbringende „Drachenaugen“-Kugeln im Stofftäschchen purzeln aus der Packung.

Um was geht es im Spiel? 144 Steine sind versetzt übereinander geschichtet. Der Spieler muß sie paarweise abtragen, bis das Bild leer ist. Es können nur Steine entfernt werden, die unbedeckt liegen und sich seitlich herauschieben lassen. Jeweils vier Steine sind gleich markiert, einige „Joker“ erlauben freiere Kombinationen. Neben der kompakten Standardform gibt es Anordnungen, die den Symbolen der chinesischen Tierzeichen ähneln. Von der Ratte bis zum Tiger sind alle zwölf Jahres-

tiere vertreten. Die verschiedenen Aufgaben sind leider nicht, wie z.B. bei *EGA-Mahjongg*, nummeriert. Man kann aber jede Aufgabe mit einem Namen versehen und vor Zugbeginn abspeichern. So kann man jederzeit seine prahlerische Schwester vor den Bildschirm setzen und genüßlich abwarten, ob sie das verzwickte Bild löst.

Was sich nach kurzer Ladezeit auf dem Bildschirm präsentiert, läßt sich nur als Augenweide bezeichnen. Neun Bildertypen erfreuen den Betrachter. Da tummeln sich auf Wunsch Grzimeks Tierleben, eine Fantasywelt, Sportmotive, Kartenspiele oder Alphabet und Zahlen. Leider sind die herrlich gestalteten Steinsets größtenteils untauglich für längere Sitzungen. Zu unübersichtlich und kontrastarm sind die Motive, so daß mögliche Paare sich standhaft der Entdeckung widersetzen. Angestrengt irrt das Spielerauge umher. Schnell lädt man, solange es

die tränenden Augen noch zulassen, das klassische Mahjongg-Set oder aber die Fantasygestalten. Da nützen auch die niedlichen Animationen, mit denen Paare verschwinden, wenig. Die chinesischen Weisheiten zum Levelende oder die plätschernenden Musikstücke sind kein ausreichendes Plus.

Tüftler mit Hang zum Luxus sollten zugreifen: *Dragon's Eye* eignet sich hervorragend als Geschenk für frischgebackene AT-Besitzer. Wem aber schon eine *Shanghai*-Variante oder aber „nur“ ein EGA-PC gehört, der prüfe, ob ihn die neuerliche Ausgabe schreckt. Größere Süchtgefahr als bei den simpleren Versionen bietet *Shanghai II* nicht. ■

Eva Hoogh

Grafik .. (VGA Hi-res)	9
Anleitung .....	11
Spielaufbau .....	8
Motivation .....	9
Preis/Leistung .....	8

**FLASHPOINT**

Elektronik und Spiele  
Vertriebs GmbH  
Hamburgerstr. 68  
2360 Bad Segeberg

**FLASH  
POINT**

**FLASHPOINT**

Elektronik und Spiele  
Vertriebs GmbH  
Im Giefenacker 4  
5400 Koblenz - Lay

**HIT des MONATS**

Nintendo SEGA GameBoy PC Engine

**FINAL FANTASY LEGEND**

The Final Fantasy Legend 69,94

MEGA DRIVE PAL o. RGB  
**269,94**

PC-ENGINE GT a.A.  
SEGA GAME GEAR 349,94  
GAME BOY 158,94

**0455 1/4097**

Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. SEGA ist ein eingetragenes Warenzeichen der SEGA Enterprises Ltd. NEC ist ein eingetragenes Warenzeichen der NEC-Corporation. Super Famicom, Mega-Drive und PC-Engine sind Import-Geräte ohne VDE- und FTZ-Nummer. Die Inbetriebnahme dieser Geräte kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.



# HEUTE SCHON GESWAPT?



SWAP

**System:** Amiga, **Hersteller:** Microids, Frankreich, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Muster von:** Microids.

Schon als kleines Kind haben mich diese schnuckeligen kleinen Bauklötze fasziniert: Man konnte sie riesig hoch auftürmen und anschließend umrennen, durch dickste Scheiben kicken, Autoritätspersonen bei schlechter Laune ins Genick werfen und noch vieles mehr mit ihnen machen, was Spaß bringt. Klar, daß sich diese Vorlieben mit der Zeit ändern, einiges scheint jedoch immer zu bleiben.

So hat auch das hier vorgestellte Spielchen mehr oder weniger mit jenen Klötzen zu tun, das allerdings in etwas abgewandelter Form. Die französische Softwarefirma MICROIDS, die uns erst kürzlich mit dem Weltraumballerspiel *Eagle's Rider* be-

glückte, versuchte sich diesmal in einem völlig anderen Genre und präsentiert ein Denkspiel der gehobeneren Klasse. Das Ziel bei SWAP ist es, alle Steine eines mosaikähnlichen Gebildes abzuräumen. Genanntes Mosaik ist aus verschiedenfarbigen Steinchen zusammengesetzt, wobei man nun per Mausclick jeweils immer zwei Steinchen umklappen kann. Wenn man also die Verbindung zwischen zwei Steinen anklickt, drehen sie sich je nach Lage entweder senkrecht oder waagrecht um die eigene Achse.

Die Klötze tauchen in sechs verschiedenen Farben auf, nämlich Grün, Gelb, Rot, Rosa, Blau und Grau. Hat man nun die Position zweier Steinchen ausgetauscht (to swap, engl. = austauschen) und zwei Steine derselben Farbe befinden sich jetzt nebeneinander, so verschwinden diese automatisch vom Bildschirm, begleitet von einem digitalisierten Klirrgeräusch. Da man erst gewonnen hat, wenn wirklich alle Steinchen zerstört

sind, muß taktische Finesse bewiesen werden, indem das Mosaik derart abtragen wird, daß am Ende keine einzelnen Steinchen mehr vorhanden sind. Um die ganze Sache etwas einfacher zu gestalten, lassen sich zu Beginn des Spieles einige Hilfsoptionen zuschalten, die das Spiel je nach Wunsch erleichtern oder auch erschweren können.

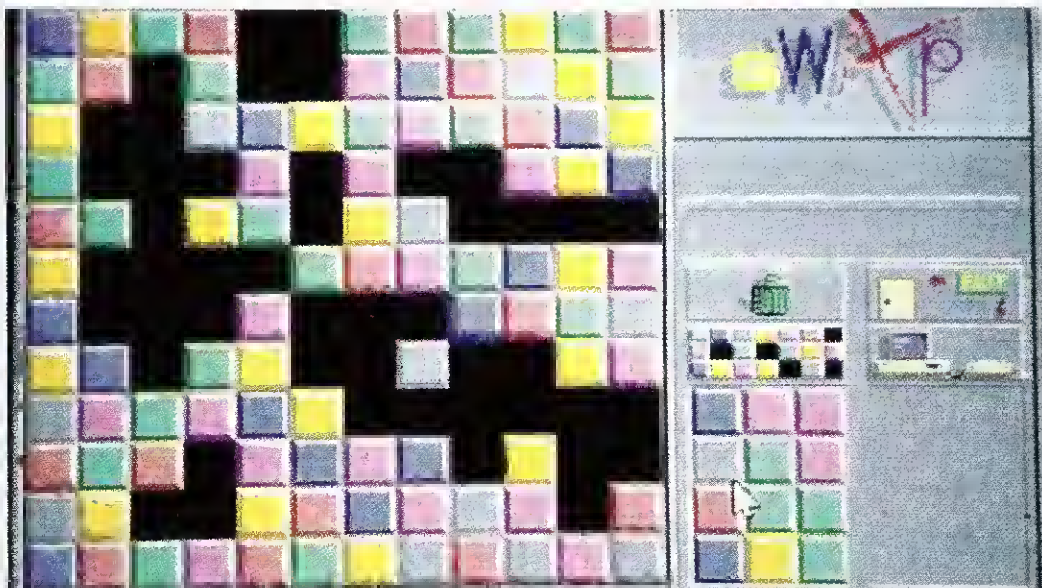
So ist es beispielsweise möglich, die Steinchen überall dort nach unten fallen zu lassen, wo Lücken entstanden sind, wobei sich hierbei das Mosaik neu formt und auch neue Lösungswege geboten werden. Gerade dem Anfänger wird es anfangs sehr oft passieren, daß einzelne Steinchen zurückgelassen werden. Um diese scheinbar ausweglose Situation zu meistern, wird es dem Spieler ermöglicht, dem Mosaik zusätzliche, in ihrer Anzahl begrenzte Steine hinzuzufügen, um so doch noch die Zerstörung aller Steine herbeizuführen. Die Spielidee von Swap hört sich zwar sehr simpel an, aber spä-

testens seit *Tetris* wissen wir, daß gerade die einfachsten Ideen den Spieler oft am meisten zu fesseln vermögen und an Genialität nicht zu übertreffen sind. Zur Erhaltung der Langzeitmotivation haben die Jungs von Microids zudem eine ganze Reihe von interessanten Optionen eingebracht.

Zu nennen wäre da zunächst die überaus nützliche Undo-Funktion, die es dem Spieler möglich macht, bereits durchgeführte Spielzüge wieder rückgängig zu machen. Des weiteren existieren unterschiedliche Steinchenformen, als da wären Vierecke in zwei unterschiedlichen Größen, Dreiecke und auch Sechsecke. Im Übungsmodus ist die Anzahl der Farben einstellbar, wobei auch ein zusätzliches Zeitlimit eingeschaltet werden kann. Spielidee und Handhabung sind bei Swap also vorbildlich; wie sieht es jedoch mit der technischen Realisierung aus? Wie nicht anders zu erwarten, ist die Grafik bei dieser Art von Spielen alles andere als sensationell. Trotzdem ist sie übersichtlich genug, um ihren Zweck allemal erfüllen zu können. Noch bescheidener geht es beim Sound zu, denn hier können nur einige wenige Effekte das Ohr erfreuen.

Alles in allem kann man aber Swap getrost empfehlen, da es zu den besseren Tüftelspielen zählt, die auch nach einiger Zeit noch verlocken können. Weiter so, Microids! ■

Matthias Fenzke



Bauklötze staunen allein genügt nicht. Denken und Agieren sind gefragt

(Foto: Amiga)

Grafik .....	7
Sound .....	2
Spielaufbau .....	9
Motivation .....	10
Preis/Leistung .....	9





**HOTLINE – 02101 / 637570**  
**Dienstag und Donnerstag zwischen 15<sup>00</sup> und 19<sup>00</sup> Uhr**  
 Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Einsenden von DM 5,- Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.

Name

Straße

PLZ/Ort

**RUSHWARE GmbH**  
 Bruchweg 128 – 132  
 4044 Kaarst 2

**D**ieses Spiel ist eine gelungene Mischung aus Rollenspiel, Abenteuer und Kampfsimulation in einer sehr genau detaillierten Landschaft aus Bergen und Flüssen, Städten und Dörfern, Schlössern und Ruinen im mittelalterlichen England. Während Sie die Hauptrolle des Lord Constantin übernehmen, stehen Ihnen Ritter und Lordschaften, Zauberer und Geistliche des Hofes Camelot zur Verfügung. Sie helfen Ihnen bei den Verhandlungen mit den Bauern, Kriegen, Jungfrauen, Adelligen und Banditen, die über viel Kraft und Geschicklichkeit verfügen.

- Mehr als 2,5 MB fantastische Grafiken.
- Starke Sound-Tracks.
- Arthurs England auf einer sehr ausführlichen Landkarte.
- Hunderte von Spielstunden.

IPC-Gratifik: VGA, MCCA, Tandy, EGA  
 PC-Sound: Roland MT-32, Covox, Adlib und CMS  
 amiga-version auf (MIB)

**RUSHWARE**  
 Online with the trend



**GAMES**

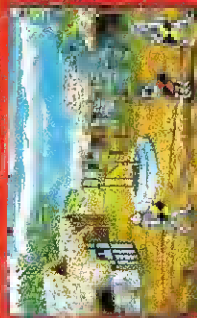
**RUSHWARE** Microhandels-gesellschaft mbH  
 Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2 · Tel. 02101/637570  
 Mitvertrieb: ① Karasoft, Darius ② Trali AG

**NEU!**

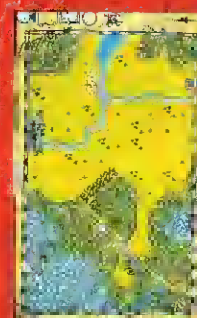
Holen Sie sich jetzt die brandneuen Demo-Games kostenlos mit Ihrem Computer aus dem Fernsehen! Mit Testberichten Preisaus-schreiben etc. Die ganze Welt der Spiele und weitere Top-Angebote im Datenfernsehen

**Channel VideoDat**

Infos im Fachhandel oder bei:  
 Video-Daten-Systeme, Pirmasensdörfer Hof  
 1-19 5340 Buhl Tel. 02232/45028  
 Fax: 4 46 99, BIX 45020



Bildschirmfotos von PC-VGA



# Ein Ritter, den Sie nicht sobald vergessen!







# APRIL

## Ozeanische Gefühle

Viel seemännisches Geschick ist vonnöten, wollt Ihr den sagenumwobenen Kontinent Ambrosia erreichen. Einst untergegangen, beherbergt er furchterregende Monster, aber auch Meditationsstätten. Dort müssen erfahrene Helden Kraft für den bevorstehenden Kampf schöpfen. Ahnt Ihr es? **EXODUS** heißt das Ungeheuer, **ULTIMA III** das Spiel. Der Rollenspiel-Klassiker wurde zusammen mit den ersten beiden Teilen neu aufgelegt. Ein Stück Softwaregeschichte, wärmstens zum Nachspielen empfohlen ...



### ULTIMA III- EXODUS

System: PC, Amiga (getestet), C 64, empf. VK-Preis: (Trilogie) ca. DM 50 - 70, Hersteller: Origin, Austin, USA, Muster von: A. Baehler, 4290 Bocholt, 02871/183088.

Kaum vorstellbar, doch es gibt Spiele, die älter sind als unsere fünf Jahre junge ASM. Noch schwieriger zu glauben, daß ORIGIN ein Frühwerk nach sieben(!) Jahren erfolgreich wieder ins Rennen schickt. Genau das gelang dem Team von Richard Garriott mit dem dritten Teil seiner ULTIMA-Serie. Leicht patinabebastet, doch immer noch spannend, schickt uns das Rollenspiel in die Zauberwelt.

Die Untertanen von Lord British lehen in Unruhe. Kaum sind der ühle Mondain und seine Gespielin Minax besiegt, rührt sich hier und da wieder das Böse. Unkenntlich ist den heiden eine furchtbare Brut entsprungen: EXODUS. Das Monstrum regiert von einem unbekannten Ort aus. Seine Schergen streifen durchs Land, machen die verzweigten Gehirgshöhlen unsicher und den Bewohnern das Lehen schwer. Überland-Reisen

sind schwierig, Schiffspassagen unmöglich - wenn man nicht auf ein ausgemustertes Piratenboot stößt.

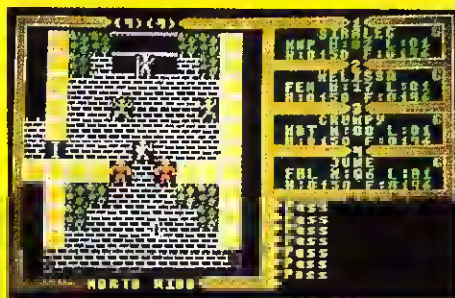
Ihr erdenkt eine Party von his zu vier Personen, die auf Lord Britishs Bitte hin wieder Frieden schaffen sollen. Fünf Rassen und elf Klassen stehen zur Verfügung, sechzehn Leute könnt Ihr zum Austauschen in Reserve halten. Da tummeln sich Diebe und Paladine, Magier und

ausschnitt. Die Zeit läuft unbarmherzig weiter, während Ihr kartiert oder Eure Mannen unschlüssig in der Gegend herumstehen. Besonders zu Anfang sind Eure Rationen schnell aufgebraucht und gutes Geld rar. Da hilft es, eine Phantom-Party zu erstellen, ihre Ausstattung der eigentlichen Gruppe zu geben und die „Geister“ wieder zu löschen. Wie ein roter Faden ziehen sich die Moon-

da die Schatztruhen, die ein findiger Dieh sicher öffnen kann. Bei jedem Eintritt in einen Dungeon erscheinen sie an derselben Stelle, prall gefüllt. Außer vier verschiedenen Feuermalen (Zeichen der Tapferkeit) könnt Ihr in den achtstöckigen Labyrinth Vergiftungen erleiden, aber auch von ihnen geheilt werden. Wichtig für das Vorkommen ist, daß Ihr den Weg nach Ambrosia findet und mehrfach antretet. Nur so habt Ihr den Hauch einer Chance gegen Monster Exodus!

Der dritte Teil der Britannia-Saga ist zum Eingewöhnen geeignet. Die einfache (Block-)Grafik erleichtert das Kartieren, keine allzu pingeligen Charakter-Feinheiten schrecken den Anfänger ab. Übersichtliche Handhabung und nicht zu kompliziertes Spielgeschehen machen Appetit auf mehr. Neben ausführlicher Einführung, Kurzanleitung und Beschreibung der Zaubersprüche liegt die schon berühmte Stoffkarte des Landes in der Packung. Zugreifen lohnt sich!

**EVA HOOGH**



Allzeit auskunftsbereit: Lord British in ULTIMA III.

Foto (ausnahmsweise einmal links): Amiga. Fröhliche Ostern!

Druiden. Ein huntes Völkchen, aus dem die Kameras den sorgfältig ausgesucht sein wollen. Bei aller Weisheit sind auch kräftige Kämpfer vonnöten.

ULTIMA III wartet mit einigen Elementen auf, die in den Nachfolgespielen ausgefeilt wurden. Die berühmte Vogelperspektive mit verkleinertem Maßstab in Städten und Gebäuden ist schon vorhanden. Die Labyrinthebestreift man in 3D-Sicht, bei Kämpfen steuert man jede Figur auf einem vergrößerten Landschafts-

gates, Teleport-Tore, durch das Abenteuer. Einige Stätten sind nur durch eine Kette solcher vom Stand der Monde abhängigen Tore zu erreichen und wieder zu verlassen.

Man kann und sollte sich mit allen Einwohnern des Inselreiches unterhalten, Aussagen notieren und, wie in späteren Spielen, einige Orte und Menschen mehrfach aufsuchen. Lord British macht dem Spieler übrigens stets frischen Mut ... Um die zahlreichen Kämpfe zu überleben, bedarf es erstklassiger Ausrüstung. Hilfreich sind

Grafik .....	5
Steuerung .....	9
Handlung .....	7
Atmosphäre .....	8
Preis/Leistung .....	8





GET IT!

# THE POWER



IBM/PC - C - ATARI ST



SCREENSHOTS AMIGA

## DEMONWARE

DEMONWARE GMBH, STRAHLENBERGERSTR. 125 A, 6050 OFFENBACH  
VERTRIEB: RUSHWARE GMBH, BRUCHWEG 128-132, 4044 KAAST-KARASOFT/THAL A6



# SECRET SERVICE

## HiovnjguKJGHCKLcbnjkiWBHGNko....

.... So, das mußte raus! Was ich damit meine, oder gar sagen will? Tja, das Ende naht, und was käme da besser als Frank Sinatras 'My way' leise im Hintergrund spielen zu lassen? Abgang? Das habt Ihr Euch so gedacht! Wer fleißig gelesen hat, ist bereits auf meine Ankündigung im Vorwort des Feedback gestoßen, und hier ist nun (sowieso zum letzten Male an dieser gewohnten Stelle) ein weiterer Hinweis begraben. Ihr kennt doch unseren Freien, den Peter. Etwa nicht (kleiner Wink mit dem Zaunpfahl)? Wußt' ich's doch. Na, jedenfalls wird er wohl ab der nächsten Ausgabe den Secret Service übernehmen, zumindest wenn das alles so klappt, wie wir es geplant haben. Wenn ich also auch in der ASM 5/91 noch das Vorwort schreibe, hat es entweder nicht geklappt, oder ich habe Peter überreden können, mir das Vorwort zu überlassen – und da hätten wir doch alle was von, was? Na? Wo bleiben die Arme? Verräterbande! Ach so, ganz nebenbei hat unser allmächtiger Oberboss beschlossen, daß es ab Ausgabe 5 (also im Grunde genommen ab sofort) KOHLE, GELD, BARES (!!!) für Eure mühevoll erspielten Tips gibt. Das heißt auf deutsch: Jeder, dessen Tips abgedruckt werden, erhält von uns, quasi als frei verfügbares Dankeschön, einen Scheck mit einem gewissen Betrag drauf. Der Betrag richtet sich hier nach Art, Umfang etc. der eingesandten Dinge. Je einfacher Ihr es uns da macht, desto eher werden wir noch Einsuffzig drauflegen, ganz einfach. So, nun ist es aber Zeit, zu gehen. Macht's gut, und denkt mal an die guten, alten Zeiten.... schnief! Euer Uli

### Pilotwings

Hier sogleich erste Tips zu dem Super-Famicom-Game. Die Codes, die man im Grunde genommen nur braucht, gehen so:

520771 für alle Flugscheine;

108048 für irgendwas mit einem Hubschrauber;

400718 für den Expert-Mode.

M. Jordan

### Chrono Quest II

EINEN WICHTIGEN HINWEIS haben wir hier für alle, die etwas verdutzt vor unserer Lösung zu dem Game (ASM 2/91) gestanden haben werden.

Durch irgendein verwerfliches Teufelswerk sind ein paar Textblöcke nicht dort, wo sie eigentlich hingehören würden. Hier die schlichte Korrektur:

Zuerst kommt der blau unterlegte Absatz von Seite 127, danach geht's mit *Der Balken im oberen Bildteil...*, Seite 128, erste Spalte, weiter, worauf Level 1 bis Level 13 (... der Ritt kann beginnen), Seite 129, zweite Spalte folgen. Die nächste Station ist dann auf Seite 127 *Der erste Haltepunkt...*, und der nächste Haltepunkt auf Seite 128, das Ende des fünften Levels (... stecke die Nägel in den Reaktor). Nun muß man noch einmal umsteigen. Die letzte Fahrt geht an Seite 129, Level 6 bis zum Ende.

W. Fröde

### Shadow Dancer

Fürs gute, alte Mega Drive hier ein klitzekleiner Cheat:

Man drücke im Titelbild die Tasten A, B, C sowie Start gleichzeitig und kann hiernach Das Level anwählen, das man gerne antesten möchte. Nach Beendigung desselben kehrt man dum-

merweise ins Menü zurück, aber so ist das Leben halt.

Robert Jagiello

### Dragon Breed

Wenn der Amiga sich mittels P im Pausenmodus befindet, gebe man hierdie Großbuchstaben (also Shift halten!) IREM ein. Hat man das korrekt erledigt, ist man auch schon unverwunderbar, äh, unverwundbar, meine ich.

Armin Seremek

### Chase H.Q.

Hier ganz flott der Cheat:

Während des Spiels gehe man INAGARDENIN (oder etwa nur INAGARDEN?) ein. Hat man dieses aufwendige Unterfangen gemeistert, stehen einem folgende Möglichkeiten offen:

T – dreht die Zeit zurück, 1-6 – wählen die jeweiligen Levels an,

N – katapultiert uns ins nächste Level und

W – beschert und ein paar neue Raketen.

Schönhuber Günther

### Dragonflight

Auf dem Amiga ist es laut M. Lethaus recht simpel, Dragonflight durchzuspielen. Man braucht dazu lediglich eine leere, unformatierte Disk, die beiden Dragonflight-Disks und eine halbe Stunde Zeit!

Und so geht's: Man lädt das Programm und legt sich erst mal eine Backup-Disk an. Nun geht's zurück ins Hauptmenü, Taste 'E' drücken. Obwohl auf der Disk kein einziger Spielstand gespeichert ist, kann man sich nun alle Sequenzen ansehen. Um das Finale sehen zu können, muß man einfacherweise 'F' drücken. Ist der Ladevorgang abgeschlossen, führt man noch folgende Aktionen aus:





- Das 'Magic'-Icon an-, und danach auf Andariel klicken; sie zaubert nun 'Heilrance'.

- Nun zaubert man mit Rinkles (?); er zaubert den namenlosen Spruch.

- Mit Dobranar zaubert man 'Furcht'.

- Last but not least zaubert Bladus 'Blitz'.

Jetzt endlich kann man sich zurücklehnen und die Endsequenz anschauen. Wenn man jetzt im Hauptmenü 'C' für 'Credits' drückt. ...

*M. Lethaus*

### Newzealand Story

Hier ein angeblicher Cheat für die C-64-Fassung:

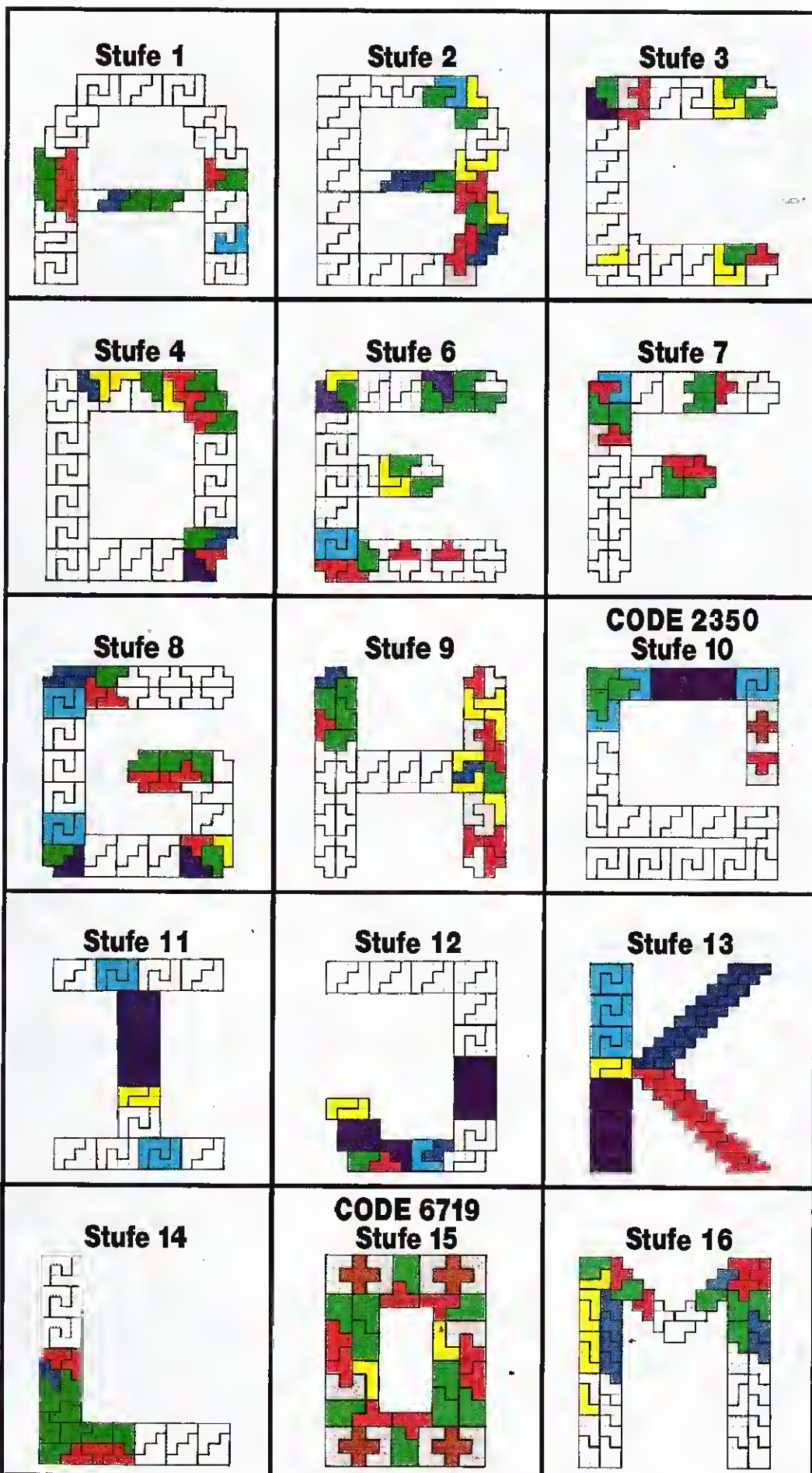
Man drücke im Startmenü die Tasten *E, R, T, D, F, G, C, X, V, B, I, P* und *Space*.

Die Ausbeute: unendliche Leben. *Andreas Sindel*

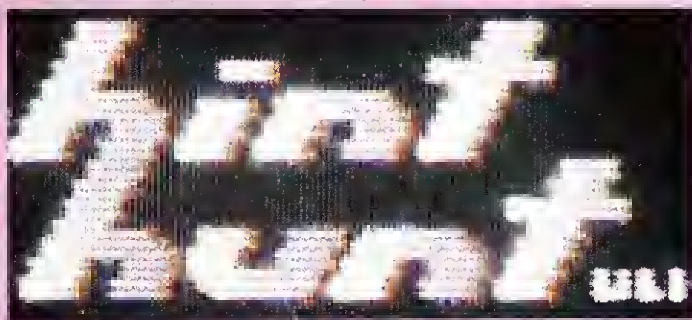
### Lettrix

Für alle kniffelbegeisterten Leser, die der Sache hier und da nicht ganz gewachsen sind, ein kleiner Griff unter die Ärmel. Anmerkungen dazu:

- Die Puzzle-Steine, die nicht irgendwie eingefärbt sind, werden schon vom Computer vorgegeben.
- Teilweise muß man einige Steine löschen (siehe Stufe 2; mittlerer Balken), um die Steine plazieren zu können.
- Die hier gezeigten Lösungen stellen natürlich nur eine (!) Möglichkeit dar, sich durch's Leben zu schlagen. *Erwin Pirrwitz*







**Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.**

## Die Fragen ...

### Quest for Glory

Der Fröhlich Fabian hat zwei Fragen zu obengenanntem Spiel. Und zwar würde er gerne wissen, wie man das Element STURM besiegen kann. Er kann den Sturm zwar mit einem Stein zum Anhalten bringen, schafft es aber nicht, ihn in eine Kiste, oder was auch immer, einzusperren.

### F-14 Tomcat

Mit einigen technischen Problemen hat Marcel aus Darmstadt zu kämpfen. Es gelingt ihm nicht, die nötigen 85 Punkte für die Dogfight-Qualifizierung zu erlangen. Seine Punktzahl liegt in der Regel bloß zwischen 22 und 48 Punkten. Wie man die nötigen Punkte kriegen kann, ist jetzt die Frage. Gibt es vielleicht einen Trick, Cheat oder Extranamen?

### Keef the Thief

Seit einem Monat spielt Jürgen H. aus D. das Rollenspiel Keef the Thief. Hierbei findet er weder Stumpf noch Sten-

gel, sprich: er kommt nicht von der Stelle und sucht deshalb Tips, Karten oder gar die Komplettlösung.

### Bard's Tale II

Ein kleiner Schummeler sucht Track und Sektor auf seinem Original, in welchem die Charakterwerte abgelegt sind. Wer weiß, wo sie sind und kann außerdem angeben, wie man sie verändern muß, um Supercharaktere zu bekommen?

### Terramex

Wie bekommt man am Ende von Terramex den Generator (oder ähnliches Gerät), der sich im letzten Raum befindet, ohne in sämtliche Einzelteile zu zerfallen? Graf Stefan läßt grüßen!

### Space Quest II

Wie nur, wie???? Diese verzweifelte Frage wurde uns von einem Unbekannten übermittelt, der im Sumpf von Labion nicht an dem bösen Sumpfmönster vorbeikommt. Aber nicht nur das, problematisch wird's schon, wenn unser entnervter Leser bloß an das Seil kommen will, mit dem das kleine Alien gefesselt ist.

### Lords of Doom

Cola Duck (?) hat die 64'er Fassung und ist beim Spielen auf einige Hindernisse gestoßen: Wie kann man den Oberwolf, die Obermumie und den Oberzombie töten? Wo sind die drei Bösewichte, und was braucht man, um diese erledigen zu können? Wie schaltet man die Horde Zombies aus dem Friedhof aus?

### North Sea Inferno

Seit drei Monaten sucht Herr Bosch aus Wien die Bombe, die es zu entschärfen gilt. Wer weiß, wo sie sich befindet? Wie aktiviert man außerdem die Explosive-Charges? Wie kann man die Tür im 17. Stock öffnen? Gibt es mehr als fünf Elevator/Door-Karten? Wenn ja, wo bitte? Wo findet man den Hub-schrauber und welches Öl-Rig muß man sprengen? Und noch was: Einen Poke oder Cheat für die 64'er-Version könnte Roland gut gebrauchen.

### Time Machine

Uns Uwe H. sucht dringend Tips oder Lösungen zur Time Machine. Was muß man im ersten Level tun? Wie bewältigt man den Sumpf? Wofür ist das Zeichen auf dem Stein, oder was sollen die kleinen Bären?

### Ninja Remix

Cobra sucht dringend einen Cheat zu Ninja Remix auf dem Amiga, falls es einen gibt. Schwarzkäppchen-Fans

aufgepaßt! G. Förster braucht etwas Hilfe auf seiner Mission: Wie kommt man über den zweiten Fluß? Wo und wie geht's weiter, wenn man den Stock hat? Und womit kann man den Messerjongleur töten?

### The last Ninja I

Und weiter geht's in der Ninja-Ecke: Wie löst man die Level 5 und 6, möchte Siegfried Mede aus D. wissen?

### Ultima V

Gerda B. aus Solingen sucht den Ballon. Wer weiß bescheid?

### Blood Money, Ghosts 'n' Goblins, The Running Man, Uninvited

Cheats en masse sucht Christian Bartsch für obengenannte Spiele. Für Uninvited käme ihm aber auch eine Komplettlösung ganz recht.

### Legend of the Sword

Alex hat immer noch seine Problemchen mit diesem Spiel: Wie kommt man in die Burg in den Sümpfen? Was macht man mit dem großen Ei?

### Dragon Wars

Für Andreas Guldner gilt es noch, letzte Unklarheiten zu beseitigen: Was kann man mit den Dragon Tears, Laugh Staff, Sing Ring Bones machen? Wo findet man die Sprüche Wrath of Mithras, Light Flash, Prison?





## SEGA MEGA DRIVE

Gainground  
Dangerous Seed  
Darius II  
Monsterlair  
Gaiare's  
Hard Driving  
Mickey Mouse  
Shadow Dancer  
Magical Hat  
Aeroblaster  
Wrestle Ball  
Aleste  
Crackdown  
Ishido  
u.v.m.

## GAME BOY

Gremlins 2  
Teenage Ninja Turtles  
Chessmaster  
Ninja Adventure  
Batman  
Double Dragon  
Final Fantasy Legend  
Castlevania  
Wrestling  
Spartan X  
NFL Football  
Bubble Bobble  
Klax  
Duck Tales  
...und über 100 weitere Titel

## MS DOS

Space Quest 4	a.A.
Mig-29 Fulcrum	95,--
Links (Golf)	89,--
Eye of the Beholder	a.A.
Kick off 2	69,--
Sim Earth	a.A.
u.v.m.	

## AMIGA

Monkey Island	75,--
Speedball 2	65,--
Turrican 2	a.A.
Lemmings	a.A.
Final Whistle	33,--
Hard Driving II	69,--
u.v.m.	

## PC Engine

Outrun  
Dragon's Curse  
Cyber Police  
u.v.m.

## PC ENGINE GT

(Handheld)  
lieferbar

## SUPER FAMICOM

lieferbar  
alle Spiele auf Lager

Alle Spiele sind japanische / amerikanische Importe ohne deutsche Anleitung.

**MÜNCHEN-STUTTGART-  
BREMEN-MAINZ-  
HAMBURG-BERLIN-  
HAMM-MOERS-  
MÜHLDORF-  
ÖSTERREICH**



**...ist megastark!**

### ECS Vertriebs GmbH Versand & Laden

**8000 München 80** · Rosenheimer Str. 92a  
Tel.: 089-4 48 93 89  
Fax.: 089-48 37 57

**7000 Stuttgart** · König-Karl-Str. 69

**2800 Bremen 1** · Birkenstr. 44  
Tel.: 04 21-30 23 45

**6595 Mainz / Gustavsburg** · Darmstädter-  
Landstr. 83  
Tel.: 0 61 34-5 29 33

**2000 Hamburg 54** · Kieler Str. 421  
Tel.: 040-54 30 10

**1000 Berlin 44** · Emserstr. 33  
Tel.: 030-6 25 30 30

**4700 Hamm 1** · Wilhelmstr. 25  
Tel.: 0 23 81-2 60 34

**4130 Moers 1** · Homberger Str. 72 a  
Tel.: 0 28 41-17 01 50

**8260 Mühldorf** · Ledererstr. 7  
Tel.: 0 86 31-1 59 12

**A-6020 Innsbruck** · Andechsstr. 85  
Tel.: 05 12-49 26 26



### Lords of Doom

Hier ein paar Anfängertips zu „Lords of Doom“: Den Obervampir tötet man, indem man ihn mit Weihwasser besprüht, welches man vorher in der Dorfkirche in eine Flasche abgefüllt haben sollte, ihm das Kruzifix aus der Dorfkirche unter die Nase hält und ihm schließlich einen selbstgemachten Holzpflock in's Herz rammt. Diesen kann man in einer Schreinerei fabrizieren, indem man mit einer Axt auf einem Holzstapel rumhackt.

Zu dem Obervampirnotz gelangt man übrigens folgendermaßen: Zuerst holt man sich einige Schwielen beim Wegräumen des Schutts in *Van Halens* Haus mittels einer Schaufel. Weiter geht's den Gang entlang bis zu dessen Ende, wo man auf eine verschlossene Tür stößt. Diese öffnet man mit einem gefundenen Schlüssel, welcher nicht der aus dem Tresor ist. Treppab bis zur nächsten Verzweigung nach rechts, vor deren Begehung man sich bewaffnet haben sollte, denn nach zwei Rechts-Knicken gibt's einige Vampire zu begrüßen. Ein Messer ist hier genau das Richtige! Nach einem weiteren Abgang kann man auch schon in des Obervamp's Augen starren. Vergelt's Gott.

*Cola Duck*

Auch die SSW-Crew hat noch einen Beitrag zu diesem Programm: Van Halen und seine Assistentin holt man wie folgt herbei: Man öffnet im Haus gleich im Flur hinter der Eingangstür die Schublade des kleinen Schrankes. Man liest das Notizbuch und geht dann zur Post. Jetzt betätigt man den Fernschreiber. Nach kurzer Zeit kommen die beiden an. Unendlich viel Essen kann man auch bekommen, und zwar beim Metzger: Wenn

man die Wurst und den Schinken holt, und nach einer Weile wieder zum Metzger geht, ist der Vorrat wieder aufgefrischt. Am Apfelbaum hängen unendlich viele Äpfel! Wenn man die Holzpflocke aus der Schreinerei noch zusätzlich mit dem Messer bearbeitet, hat man neue Munition für die Armbrust.

### Fatal Heritage

Als Antwort auf die Frage aus der ASM 01/91 ist diese Komplettlösung anzusehen. *Here we go:* In der Wohnung nimmt man sich als erstes das Schlüsselbund vom Schrank, steigt auf das Sofa und untersucht das Buch „Der Anhalter“, um die Geheimnummer der EC-Karte zu bekommen. Jetzt nach rechts ins Arbeitszimmer, Licht anschalten, die Münzen vom Regal und das Blatt Papier (Plan der Insel) vom Schreibtisch nehmen, die linke untere Schublade des Schreibtischs öffnen und die Kartei untersuchen. Hierauf sollte man Boris auswählen und mit diesem links in den Flur gehen, den Mantel nehmen, kurz in die Küche schauen und sich die Knochen schnappen.

Zurück im Flur öffnet man die Wohnungstür, worauf das Telefon zu klingeln beginnt. Mit dem Anwalt am Telefon kann man ruhig sprechen, die Antwort ist 3,3,3,2,2. Nun geht man hinaus und schließt die Wohnungstür. Anschließend wird die Besenkammer geöffnet, aus deren rechte, untere Ecke man die Flasche und den darunterliegenden Zettel entwendet. Die Flasche ist übrigens von keinem praktischen Wert. Auch den Eimer sollte man hier abklopfen, denn er verbirgt ein Feuerzeug, das später noch von einigem Nutzen ist. Die Besenkammer kann schließlich ge-

schlossen werden, ebenso kann man mit der Haustür verfahren.

Via Aufzug gelangt man in's Erdgeschoß. Dort angekommen begibt man sich auf die Straße und nach rechts zum Kiosk. Man spricht mit der Oma (Antwort 2,1,2,3), geht zweimal nach links, untersucht den Fußabtreter und findet eine 10-Franc-Münze. Hier benutzt man Boris an dem Fenster, hinter dem sich die Frau befindet. Sie erscheint im Fenster und bietet sich zum Plausch an. Antwort 3,2,2,2 gilt es jetzt von den Lippen zu lassen. Jetzt kann man ins Büro des Notars, wo man dem Notar mit 2,3,2,3,1,1,2,1 Rede und Antwort steht. Zurück in der Wohnung sollte man im Arbeitszimmer die Kartei untersuchen. Joe sollte dabei anwesend sein, denn er kann die rechte Schublade des Schreibtischs öffnen. Die dort auffindbare EC-Karte stecke man sich ein und untersuche erneut die Kartei, wobei man Heinz mitnehmen sollte. Nun runter zum Ausgang und nicht vergessen, die Haustür zu schließen, damit man nicht später am Flughafen zurück zur Wohnung gebeten wird.

Außer Haus gehe man dreimal links und zum Geldautomat. Hier benutzt man die EC-Karte am Schlitz und untersucht die Tastatur. Nachdem man die Geheimnummer eingegeben hat, kann man auch 1000 DM abheben. Nach dreimaliger Wiederholung hat man -summa summarum- 3000 DM, mit denen man zurück zum Kiosk geht, die anbei stehende Telefonzelle öffnet und die Münzen in den Geldschlitz wirft. Im Inventar kann man jetzt den Zettel mit der Taxirufnummer sichtbar machen, die Tastatur untersuchen und die besagte Nummer eingeben. Der Taxifahrer will anschließend 2,2,1

bören, worauf man ins Taxi steigen kann.

Am Eingang des Flughafens darf man die dort sichtbare Frau ansprechen (1,2,2,2).

Flugplan-Untersuchen ist als nächstes angesagt, Paris ist erstmal das Ziel unserer Träume (und Reise). In Paris eingetroffen, hält man einen Small-Talk mit der Lufthansa-Hostess (2,2,1), um den Flugplan, der vor ihr liegt, ebenfalls untersuchen zu können. Auf geht's nach rechts, runter in die Metro und versuchen, wieder nach rechts zu gehen. Dies geht leider nicht, weil die Metro wegen einer Bombendrohung geschlossen ist. Nun gut! Also wieder rauf, den Flugplan nochmals inspiziert, Dakar angepeilt und ab dafür. In Dakar gelandet, geht man nach rechts und redet mit dem netten Beamten in der Nähe (1,1,1,2,2,2). Heinz sollte beim Beamten auftreten.

Flugs zurück zum Flughafen (Heinz verschwindet), ins Abfertigungsgebäude und los nach Miami. Hier mit dem Zocker sprechen und sechsmal mit ihm spielen. Das Konto sollte sich dann nochmals um 3000 DM erhöhen. Nach links den Abflugplan untersuchen, und weiter geht's nach Berlin. Hier wieder in die Wohnung, Holger aufgaben und runter zum Kiosk. Wieder mit der Oma sprechen (3,1), den Ballon nehmen und zum Flughafen. Wieder nach Miami fliegen, den Zocker erneut um 3000 DM erleichtern und das Schließfach 13 untersuchen. Holger sollte hier in Aktion treten, was dem Spieler auch prompt einen Koffer beschert, der die Bombenpläne für die Metro in Paris beinhaltet. Paris ist also wieder angesagt! Hier direkt in die Metro und „den Schalter schlagen“.

Dem Beamten, der dann





erscheint, gibt man den Koffer und spricht nochmal mit ihm (3,1). Die 10 Franc-Münze kann man auch gleich da lassen, wofür man eine Metro-Karte mitnehmen kann. Diese benutzt man links am Kartenschlitz, und es erscheint eine Karte der Metro. Nun klickt man die Zahl 11 an und sieht wieder einen Spieler, dem man nochmalig 3000 DM abknöpfen kann. Zurück zur Metro (Karte erscheint), Pasteur anklicken, die Rolltreppe anschalten, zum Ausgang und dann auf die Straße. Der Ballon kann an den Scherben vor dem Fenster benutzt werden, und der Arzt erscheint hierauf.

Nach Aussprache (1,2,2,2,1) wälzt man sich zum Eingang, läßt sich impfen und nimmt den Impfpfaß vom Arzt entgegen. Rückweg über Metro und Flughafen Berlin ist angesagt. In der Wohnung holt man Chris ab und fliegt nach Miami. Ein Zockbruder ist auch hier wieder zu Diensten. ...

Danach pirscht man sich zum Ausgang vor und „schlägt das Taxi“. Dem Fahrer haut man 2,2,1,2,1 um die Ohren und steigt ein. Am Hafen geht man auf das Schiff und sucht den Kühlraum auf. Die rote Klappe rechts neben der Tür ist zu öffnen, der Schalter zu betätigen und die Tür anschließend von Hand zu entriegeln. Mit einem Mantel friert man im Kühlraum auch nur minimal.

Zeitsprung. ... Auf der Insel angekommen ist schon wieder so ein lästiger Zollbeamter zu belabern (2,1,1,2,2) und der Impfpfaß vorzuzeigen. Dann zweimal rechts und den Straßenverkäufer anhauen (3,2,2,1,1,1). Die Axt nimmt man jetzt und geht nach rechts, sagt dem Tankstellenbesitzer 1,1, dann nach links und wieder nach rechts, wo man, gäh, dem Tankwart 2,1,2,1,1 entgegnet und Chris' Walkman übergibt. Im Hafen benutzt man

das Schiff nach Dakar, weiter nach Paris, Berlin, in die Wohnung und Coco holen. Dann fliegt man nach Miami, trifft „Sie wissen schon“, fährt zum Hafen, geht aufs Schiff und in den Kühlraum. Achtung! Jetzt zuerst Tür schließen, Schalter betätigen und Tür wieder öffnen. Der Mantel kann wieder benutzt werden.

Auf der Insel zum zweiten Male sofort zum Wagen gehen, einsteigen, Karte benutzen und untersuchen. Zuerst zur Hütte fahren, hineingehen, mit der Bewohnerin sprechen (2,3,2,2,3,3) und nochmal sprechen (2,1,2,1,3,2,2). Den Diamanten ergreife man sich, verlasse die Hütte und statte der Mine einen Besuch ab. Dort kann man die Bretter vor dem Eingang mit der Axt zerschlagen, diese aufklauen und zur Brücke fahren. An dieser Stelle können die Bretter sinnvoll genutzt werden, woraufhin es zur Hütte geht. Cocos Spiegel wird bei der Lichtschranke benutzt, dann zum Sonnengott marschieren, der Diamant bei der Statue benutzt und das Testament plus Schlüssel eingesammelt. Die nächste Station ist das Haupthaus. Die Garage wird mit dem Schlüssel geöffnet, hineingegangen, dem Hund die Knochen gegeben, einmal Dynamit genommen, und zurück geht's zur Mine. Hier drin wird das explosive Stöfchen in die linke Mulde gelegt und mit dem Feuerzeug angezündet. Nach der Zündung sollte man sich sofort aus der Mine entfernen, irgendwie verständlich, nicht wahr? Letztendlich geht's ab nach El Dorado City, zum Hafen auf das Schiff nach Dakar, nach Paris, Berlin und dort zum Notar. Hier übergibt man das Testament und hat's geschafft!!! Uwe Stadler

### Dragon Wars

Den Endkampf mit Namtar möchte Andreas Guldner al-

len interessierten Lesern wie folgt schildern:

Namtar erreicht man über Salvation. Dort befindet sich drei Felder nördlich/zwei Felder östlich vom Ein- und Ausgang der Magan Underworld eine Stelle, an der man mit *Use Attribute Intelligence* und *Use Skill Climb* weiterkommt, ohne kämpfen zu müssen. Nun begibt man sich zu der Stelle mit Paragraph 55. Hier benutzt man die *Golden Boots*. Sobald man durch die Tür gegangen ist, befindet man sich in einem Raum, in dem man in die *Depths of Nisir* fällt.

Ist man dort angekommen, zerstört man die Mauer im Süden (*Soften Stone*), rückt ein Feld vor und zerstört die nächste Mauer. Man kann von diesem Ort aus zu Buck Ironhead und diesem einen tödlichen Besuch abstatten, was aber nicht zur Lösung des Spiels beiträgt. Um zu Namtar zu kommen, muß man sich vielmehr westlich halten, bis man an eine Mauer kommt, in der sich lediglich eine einzige Tür befindet. Durch diese geht man selbstverständlich ebenso wie durch die nächste, bis man in einen großen Raum kommt, in dem sich ein quadratisches Gebäude ohne Tür befindet. Das Gebäude betritt man wieder mit *Soften Stone*. In der Mitte desselben findet man den Teleport zum Schlachtfeld des Endkampfes.

Der Endkampf/Vorbereitung:

1.) Zauberer in hintere Reihe stellen und mit magischen Items (*Dragon Horn*, *Ice Wand*), bzw. Bögen geladen mit *Magic Quiver* ausrüsten!

2.) Kämpfer sollten natürlich in der vorderen Reihe stehen.

3.) Das *Dragon Gem* kommt jetzt zur Anwendung! Es ruft die Dragon Queen herbei, die die Armee Namtars tötet. Namtar muß insgesamt 3-4 mal getötet werden, und zwar ohne eigene Verluste!! Nach dem ersten Kampf erhält man den

*Dead Body Namtars*. Anschließend wird die Abenteurergruppe in die Magan Underworld versetzt, und zwar in die Nähe der Magieaufladezone. „Sobald man weitergeht, erwacht Namtar zu neuem Leben und greift erneut an, unterstützt durch 30 Goblins. Die Goblins sollten jetzt zuerst mit *Inferno* vernichtet werden, dann gilt es wieder, Namtar zu erledigen. Der Leichnam Namtars erscheint dann wieder. Wenn man diesen aber zu der Stelle in der Nähe des Zugangs nach *Salvation* gebracht hat, an der es heißt: „*This finger of Rock raises from the Pit that spawned Namtar*“, will dieser es noch ein letztes Mal wissen. Er muß jetzt verfolgt und getötet werden. Der nun mausetote Leichnam Namtars kann als Item aufgenommen und auch benutzt werden!! Er ermöglicht es dem Spieler nämlich, den Sturz des Tyrannen ins tiefe Loch anzuschauen.

Mit einigen weiteren schönen Bildern verabschiedet sich dann das Programm.

Nichtsdestotrotz hier noch schnell zwei Tips: Die magischen Items können an einer Magieaufladezone mit einem *Charger* auf bis zu 49 Anwendungen gebracht werden, indem man, sobald dem Character die Energie durchs *Chargen* ausgeht, das Game anhält. Nach dem Aufheben der Pause wird die Energie des Characters nämlich wieder neu aufgefüllt. Das Lager an *Dragonstones* in den Tar Ruins (in ASM Special 8/90 als Level 2 bezeichnet) füllt sich immer neu auf, sobald man die Tar Ruins verläßt!

Andreas Guldner

Und noch zwei Hinweise zu diesem Spiel aus Mettingen:

1.) In der Magan Underworld kann man sich einen hübschen Erfahrungspunktebonus abholen. In *Irkalla's Realm* sollte man einmal versuchen, auf dem rechten Abgrund (neben dem Wasser) spazieren zu gehen.

2.) Aus *Necropolis* gibt es



einen Ausgang! Man kann, wenn man das Piratenschiff nicht hat, durch das Spinnenportal im östlichen Teil der Stadt nach *Dilmun* teleportiert werden!

## Asterix – Operation Hinkelstein

Kaum zu glauben, aber wahr:.....die Komplettlösung von Asterix-Op. Hinkelstein: Zuerst geht man zu Majestix. Kurz darauf bricht ein Unwetter aus, und der Seher Lügfix kommt ins Haus. Nachdem wir eine Energiekeule an diesen verloren haben, gehen wir besser erstmal rechts eine Sichel, eine Weinamphore und einen frischen (?) Fisch kaufen. Mit den letzteren beiden Utensilien kann man nämlich dem Seher seine Würfel- und Lesedienste entlocken, ohne jedes mal eine wertvolle E-Keule abdrücken zu müssen. Im ersten Waldbild dann geht Ihr am besten sofort nach oben. Dort findet man Waldbeeren, die Ihr Euch einstecken solltet. Jetzt kann man mal wieder beim Seher vorbeischaun, um mit ihm ein bißchen rumzuwürfeln, vorausgesetzt natürlich, die Kasse ist einigermaßen leer. Wer hier nämlich gewinnt, hat einen Beutel Sesterzen mehr im Säckel. Es geht weiter nach rechts auf dem Spielfeld; wo man Wildschweine per Sprung erledigen kann, falls es an Energie mangeln sollte. Auf dem Rückweg kann man diesmal feststellen, daß der Seher nicht mehr da ist. Dafür kann jetzt von links auf das Faß gesprungen werden, um Öl für den Trank zu ergattern. Im Dorf herrscht dann anschließend reger Luftverkehr der *Flying-Fish-Airlines*, also aufgepaßt!

Miraculix kann man jetzt die Zutaten 2,4 und 5 geben, woraufhin der Trank explodiert und das Ergebnis alsbald sichtbar wird. Für weitere Experimente ist dann ein lebendes Versuchsobjekt vonnöten. ...

Richtig, ein Römer muß jetzt gefangen werden. Dazu zum Bild mit der Römerpatrouille gehen und den Römer mit dem Topf auf dem Kopf entführen. Bei Miraculix angelangt, mischt dieser die Zutaten 1,3 und 5. Nach dem köstlichen Trank fühlt sich der Römer so erleichtert, daß er prompt ins Römerlager fliegt, in das sich Asterix und Co. auch begeben sollten. Unterwegs können wieder einige Zutaten aufgesammelt werden. Bei den römischen Spielkameraden angelangt, solltet Ihr dem Zenturio Gaius Augus einen Besuch abstatten. Wenn dieser nicht im Lager ist, nimmt man sich die Lorbeeren mit, ohne sie verdient zu haben, und überbringt sie Miraculix, der diese mit den Ingredienzien 2,3 und 6 zum Zaubertrank zusammenmixt. Damit ist das Spiel beendet, und das Dorf ist gerettet!!

Marcel Steger

## Vermeer

André hatte sich in der ASM 02/91 eine vollständige Lösung von Vermeer gewünscht. Powerman macht's möglich:

Mit dem Anfangskapital sollte man Dollars oder Aktien kaufen, die im Spielverlauf sinken oder steigen. Mit gespartem Geld kann man zu einer Stadt fahren, wie z.B. Ankara, und dort eine Plantage eröffnen. In Ankara kann man sehr gut Tabak anbauen, vorher muß allerdings Land und Tabak erstanden werden. Arbeiter müssen übrigens auch eingestellt werden. In den anderen Städten muß der Spieler selber herausfinden, was sich anzubauen lohnt. Dies kann man folgendermaßen angehen: Man kauft alle vier Sorten Nutzpflanzen (z.B. 10 von jeder) und baut diese über 20 Tage an. Anhand der Ernteerträge läßt sich schließlich ermitteln, was auf dem jeweiligen Boden am besten

wächst. Die Ernte wird jeweils nach London oder New York geschickt und dort verkauft. Man sollte selbstverständlich in vielen Städten Plantagen aufziehen, um das Kapital entsprechend schnell zu erhöhen. Mit dem gewonnenen Geld kann man anschließend Bilder ersteigern. Wenn man eine bestimmte Anzahl von Gemälden in den verschiedenen Kunstrichtungen sein Eigen nennen kann, hat man auch schon gewonnen.

The Powerman

## The Pawn

Auch bei der Frage zu The Pawn aus der ASM 02/91 war guter Rat nicht teuer: Da der Drache kurzsichtig ist, gibt man ihm das Prisma. Dann beleuchtet man die Hobbits mit folgendem Befehl: *Shine the White at the Hobbits*. Da der Drache nicht sofort richtig sieht, muß man diesen Befehl zweimal eingeben. Falls es nicht klappt, erneut probieren!!

Wolfgang Fröde

## Uninvited

Zu der Problemstellung aus ASM 02/91 meint Christian: Nun, da wir uneingeladen und trotzdem da sind, muß einer von uns gehen, im Zweifelsfalle aber nun einmal sie. Solltest Du ihr allerdings schon gegenüberstehen und auf Hilfe warten, dann vergiß es einfach – der Mord an der schönen Lady will gut geplant sein!

Als erstes gehen wir ein Stockwerk höher und öffnen die erste rechte Tür (von Dir aus gesehen). Es ist die Besenkammer. So etwa im zweiten Regal stehen mehrere Flaschen. Eine davon trägt die Aufschrift *No ghost. For poltergeists*. ... Genau diese stecken wir ein und gehen wieder nach unten. Nun die Flasche öffnen! Es entströmt ihr ein teuflischer Gestank, der beweist, daß bis jetzt al-

les zu unseren Gunsten gelaufen ist. Jetzt noch die erste linke Tür öffnen und *Operate bottle on woman* aktivieren. Ein Schrei, und sie schmilzt dahin. ...

Christian B.

## A.M.C.

Das Monster in der Grube im ersten Level (s. ASM 02/91) ist folgendermaßen zu besiegen: Man stelle sich vor die Grube und drücke vielmals auf die linke Amiga-Taste. Jedesmal, wenn man auf dieses Knöpfchen drückt, wirft der gute Mann nämlich Granaten. Irgendwann nach der Attacke taucht dann auch der Kopf des Monsters aus der Grube auf und verbrennt.

Andreas Korfel

## Elite

Der fünfte, gleichzeitig auch gefährlichste Auftrag dreht sich um eine *Space-Station*, die von Thargoiden eingenommen worden ist (s. ASM 02/91). Diese Raumstation wird von starken Wachflotten der Thargoiden geschützt und ist zu zerstören. Ist die Aufgabe erledigt, erhält man den ECM-Jammer (Aktivierbar mit «L»), der es ermöglicht, feindliche ECM-Systeme zu zerstören und so die eigenen Raketen ins Ziel zu bringen.

Dazu fliege man mit dem Tarnschild-Projektor so nah an die Station heran, daß man sie mit Leichtigkeit abschießen kann. Dann feuert man, was das Zeug hält, und mit etwas Glück hat man die Station auch schon zerstört. Danach fliegt man zum nächsten Planeten und kassiert die Belohnung.

Arthur Beauty

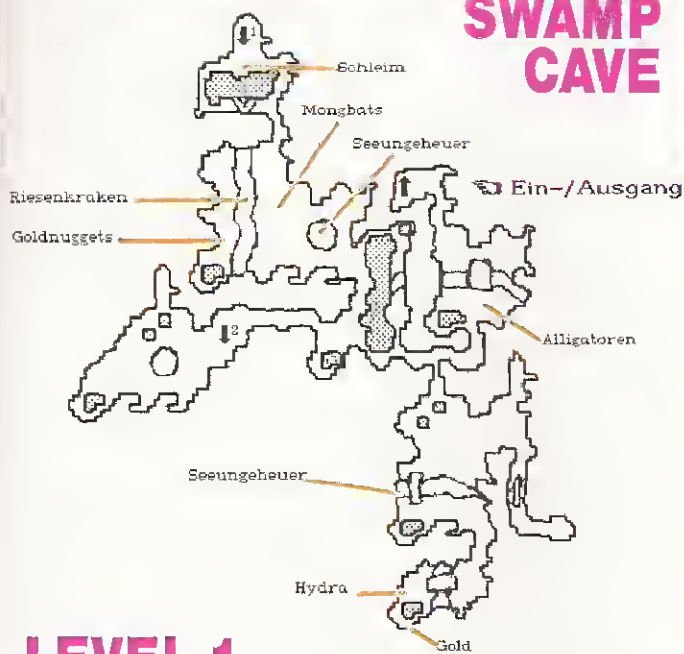




# ULTIMA 6

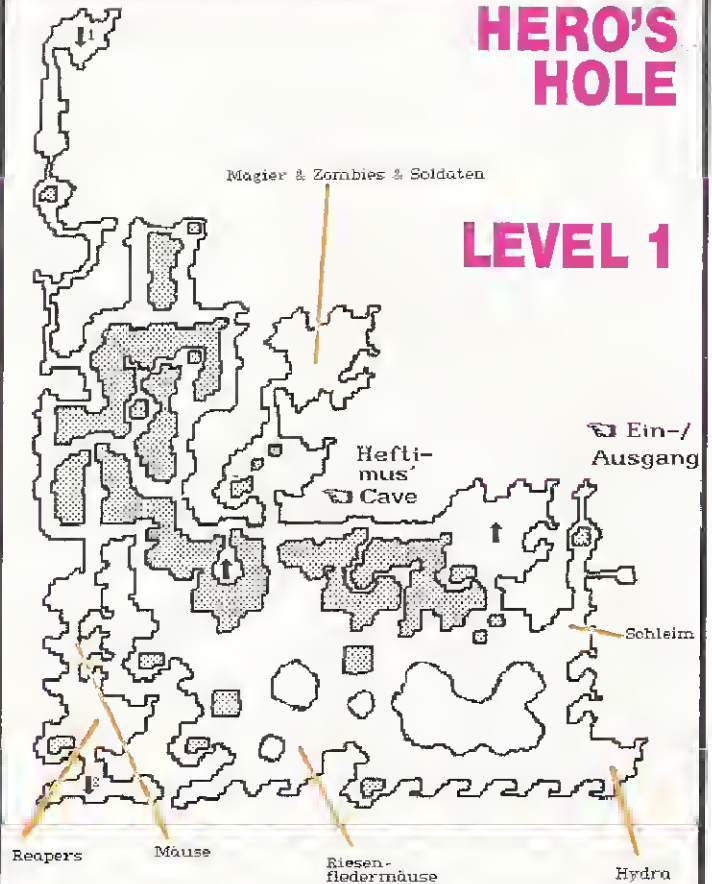
In unserer Kopfnuß der Ausgabe 1/91 fehlten leider sämtliche Abbildungen. Hier liefern wir die wichtigsten Karten nach.

## SWAMP CAVE



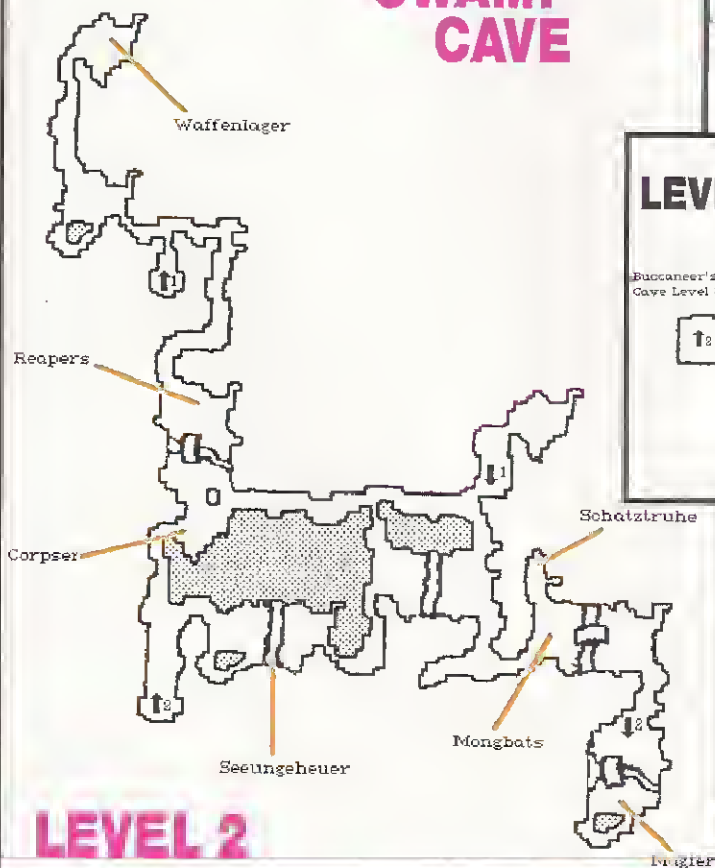
## LEVEL 1

## HERO'S HOLE



## LEVEL 1

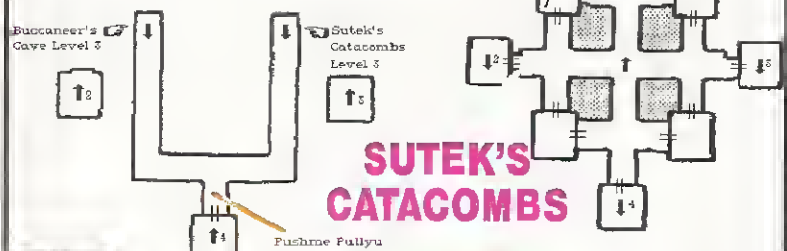
## SWAMP CAVE



## LEVEL 2

## LEVEL 1

## LEVEL 2



## SUTEK'S CATACOMBS

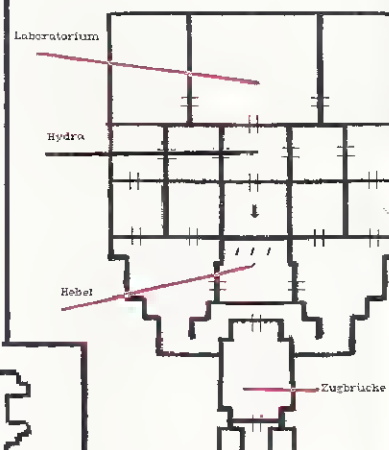
## LEVEL 3

## LEVEL 4



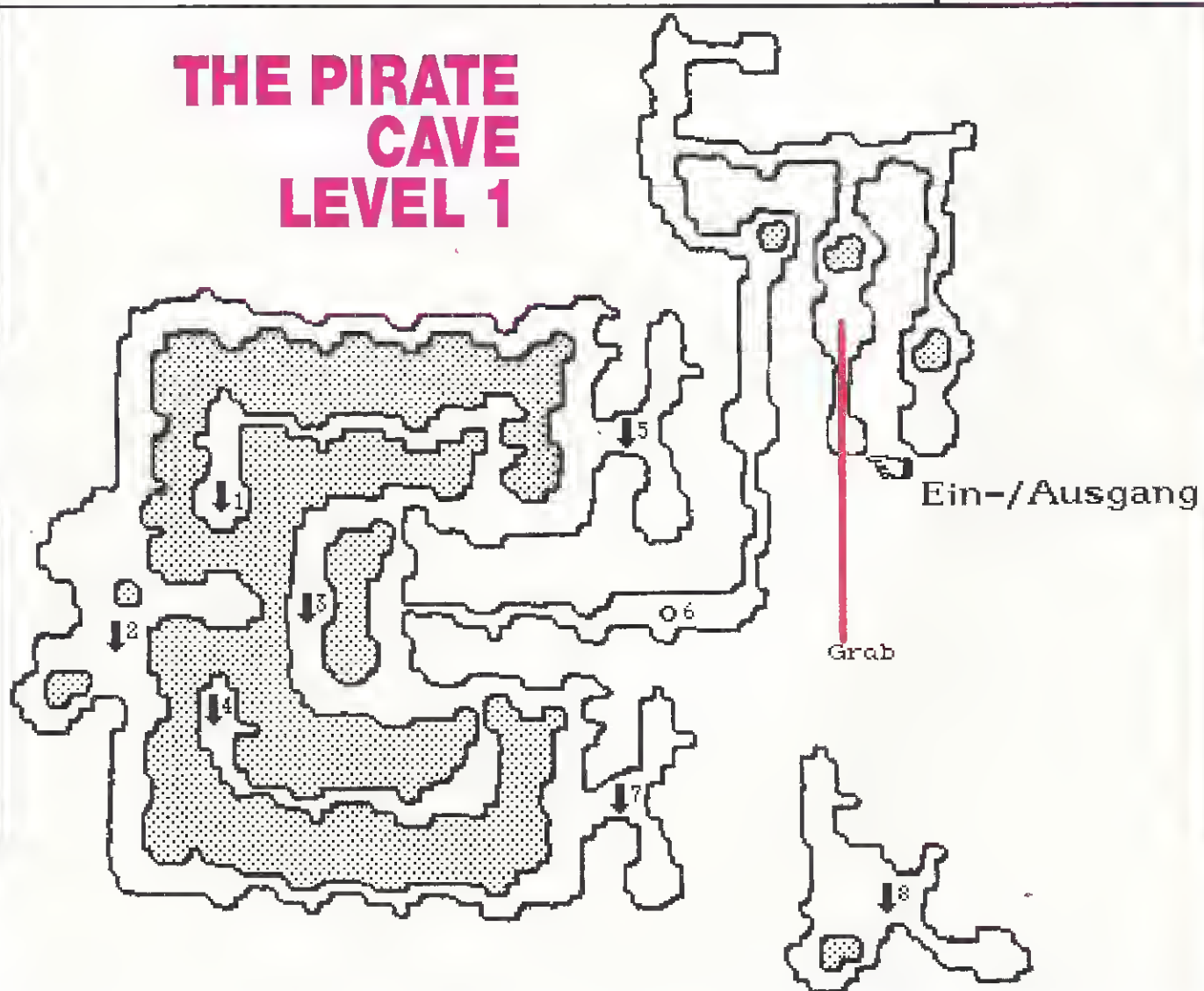
# THE PIRATE CAVE LEVEL 3

Hier hinabsteigen



**SUTEK'S  
CASTLE**

# THE PIRATE CAVE LEVEL 1





## LEVEL 1

Heroes' Hole

## DUNGEON DESPISE

## DUNGEON

DESPISE

Ringe

Gremlins  
Gazer  
Riesenspinnen

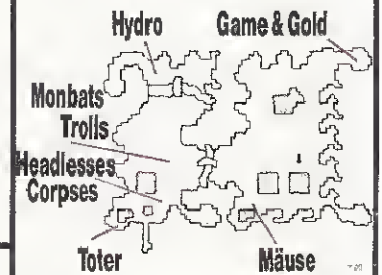
Insekten

Reapers

Wölfe

Skelette

## LEVEL 2



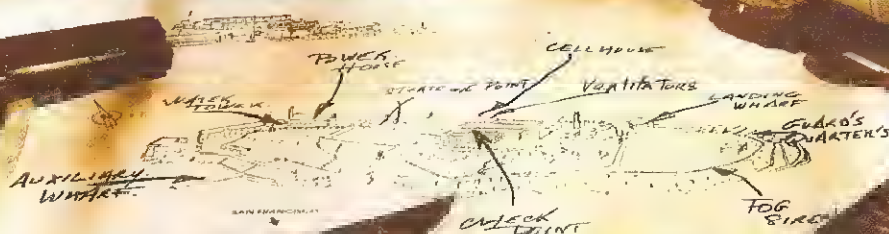
Bis ans Ende  
aller Tage.

Euer

U.

# ALCATRAZ

*Absolute Danger*



U.S. SECRET  
03/20/1993

BOMICO SERVICE LINE

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spieleexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15:00 bis 18:00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 8 20 57

Vertrieb: BOMICO

Am Stadtpark 12, 6092 Kelsterbach

INFOGRAMES





# KOPFNUSS

## DAS STUNDENGLAS

**Das Spiel beginnt im Jahre 2012. Zur Jahrtausendwende ging die ökologische Zeitbombe hoch. Die Zivilisation liegt darnieder. Die Menschen, die überlebt haben, werden von plündernden Banden bedroht. Der Spieler kann den Spielfortschritt an seiner Punktzahl erkennen. Man kann 100 Punkte erreichen. In der von mir beschriebenen Lösung habe ich 99 Punkte erspielt.**

Zu Beginn des Spiels befinde ich mich auf der Straße und muß mich schnellstens der Verfolgung dieser Banden entziehen. Ich gehe nach Westen und betrete den Spielwarenladen. Um die Verfolger abzuschütteln, schließe ich die Tür und schiebe den Riegel vor (1 Punkt). Nun untersuche ich die Truhe und drücke – wie mir die Anleitung verrät – Stift 96, woraufhin ein Hohl-

raum sichtbar wird, in dem der Schlüssel zur Truhe liegt. Also schließe ich die Truhe auf, öffne den Deckel und betrete die Truhe (1 Punkt/gesamt: 2 Punkte).

Ich finde mich in einer ganz anderen Welt wieder, schwimmend im Funkelsee. Da ich in nördlicher Richtung ein Wasserschloß sehe, schwimme ich dorthin. Auf dem Pier befindet sich einer von 12 Torbögen. Man sollte

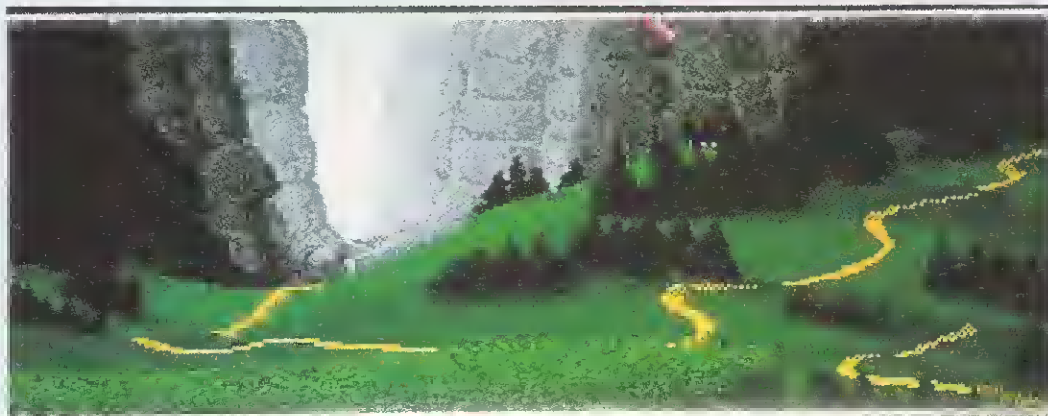
jeden Torbogen untersuchen und sich die Nummer des Torbogens aufschreiben. Ein Mädchen namens Yanyi guckt aus dem Schloß und ruft mich hinein.

Im Schloß erzählt sie mir, daß das Stundenglas verschwunden ist. Meine Aufgabe besteht darin, dieses wiederzufinden. Yanyi kann mir mit 12 Geheimnissen von 12 Weisen weiterhelfen. Ich soll mich nun ins Flußtal bege-

ben und die Namen der 12 Weisen herausfinden, damit mir Yanyi dann das jeweilige Geheimnis verraten kann. Bevor ich mich auf den Weg mache, gibt sie mir noch einen Tip: Ich soll mich zuerst zum Zauberer Kautz ins Felsenschloß auf dem Eisenstein begeben und ihn nach dem Stundenglas fragen.

Also verlasse ich das Schloß nach Süden, gehe ins Boot, binde es los und fahre zum Bootssteg. Bevor ich den Steg betrete, binde ich das Boot fest. Nun gehe ich auf den Eisenstein, nach Norden zum Schloßtor und klopfe ans Tor. Kautz schaut durchs Guckloch, kann mir aber das Tor nicht öffnen, da ihm der Eisenschlüssel fehlt. Da ich hier zunächst nicht weiter komme, gehe ich auf die Dorfweise und betrete die Kirche. Hier frage ich den Pfarrer nach dem Schlüssel.

Er teilt mir mit, daß die Hexe ihn wohl hat. Um das Spiel lösen zu können, muß man jede Person nach einer Münze fragen. Es gibt insgesamt 12, die jeweils ein Geheimnis der 12 Weisen entschlüsseln helfen. Also frage ich den Pfarrer nach seiner Münze, die er mir ohne Gegenleistung gibt (Münze 1). Bevor ich zur Hexe gehe, frage ich den Pfarrer noch nach dem Stundenglas. Er teilt mir



führt auf Oberland, nach Süden führt der Weg zwischen Landsturz und Finnerwald hindurch ins Mauterwassertal.  
West  
In diese Richtung führt kein Weg.  
West  
Landesmarkierung  
Von hier aus kann man nach Süden das ganze Mauterwassertal überblicken, bis hin zum Funkelsee, dessen sanfte Wellen sich hell im Fels spiegeln. Ein Weg führt nach Osten zur Oberlandmarkierung, ein anderer nach Süden zur Klippe. Nach Westen schlingt sich ein Pfad steil hinauf zum Blauwassertöcher und dem zugehörigen Felskessel.  
Hier in der Nähe steht ein einziger, steinerner Leuchtturm.



mit, daß es von der Munterwasserinsel gestohlen wurde.

Nun gehe ich ins Hexenhaus und frage die Hexe nach dem Schlüssel. Sie verlangt von mir, ihr Krötenwurz zu besorgen. Ich frage sie nach Krötenwurz und erfahre, daß der Pfarrer der Kräuterfachmann ist. Also kehre ich zur Kirche zurück, frage den Pfarrer nach dem Krötenwurz und erfahre, daß er im Moor beim Torbogen wächst.

Im Blubbermoor untersuche ich die Grasbüschel und nehme den Krötenwurz, den ich sofort zur Hexe bringe (5/7).

Nun erhalte ich den Eisenschlüssel und kann zum Zauberer Kautz zurückkehren. Auf dem Weg gehe ich aber noch erst in die Wirtsstube und frage den Wirt nach seiner Münze. In die Wirtsstube kann man nicht zu jeder Tageszeit, zur Not muß man zu einer günstigeren Zeit wiederkommen. Der Wirt verlangt für seine Münze den Zauberstab der Hexe. Ich erfahre auch, daß zu dem Zeitpunkt als das Stundenglas verschwand, die Hälfte der Leute aus dem Tal verschwunden ist.

Ich kehre zunächst auf den Eisenstein zurück, schließe das Schloßtor auf und gehe in die Halle des Felsenschlosses. Jetzt kann ich Kautz den Eisenschlüssel geben. Er schlägt mir ein Geschäft vor, auf das ich natürlich eingehe:

Ich erfahre, daß Kautz einen Feind namens Klapautz hat, der auf dem Gletscher in der Eisfeste wohnt. Klapautz hat das Stundenglas gestohlen. Es gibt aber die Schwierigkeit, daß die Eisfeste in einer fremden Welt gelandet ist. Kautz sagt mir, daß sechs Leute im Tal jeweils eine Münze besitzen. Nur mit Hilfe dieser Münzen kann ich zu Klapautz gelangen. Es liegt hier auch noch grober Basaltsand, der nach Kautz' Aussage der richtige für das Stundenglas ist. Zur Zeit sei

der Sand im Stundenglas zu fein. Da das Stundenglas den Rhythmus des Lebens regelt, läuft alles viel zu schnell ab. Also mache ich mich daran, die restlichen fünf Münzen zu besorgen.

Um das erste Geheimnis zu erfahren, begebe ich mich ins Wasserschloß zu Yani („binde Boot los“, „fahre zum Wasserschloß“, „binde Boot fest“, „gehe auf Pier“). Man muß aufpassen, daß man nicht versehentlich statt Pier Steg eingibt, da man kurioserweise dann auf dem Steg steht, das Boot aber am Pier bleibt!

Um das erste Geheimnis zu erfahren, untersuche ich die Münze 1. Die Münze hat auf der Vorderseite die römische Zahl 'I' und auf der Rückseite das Symbol des Mondes, der Sonne, des Wassers, der Wolke, des Menschen oder der Sterne. Dies variiert von Münze zu Münze und von Spiel zu Spiel. Man muß jetzt das der Spielpackung beiliegende Symbolrad benutzen. Folgendes Beispiel soll das Verfahren, das sich bei jeder Münze wiederholt, erläutern:

Auf der Rückseite der Münze I befindet sich das Symbol des Mondes. Ich stelle das Bild des Mondes auf der inneren Scheibe unter die I auf der äußeren Scheibe und sehe im großen Fenster die Buchstaben 'GER' und eine Wolke. Jetzt drehe ich die Scheibe bis sich die Wolke unter der 'I' befindet. Im kleinen Fenster stehen die Buchstaben ELO. Der Name des ersten Weisen in diesem Beispiel lautet also GERELO. Ich frage Yani nach dem Namen, den ich mit dem Symbolrad ermittelt habe und erfahre das erste Geheimnis.

Die 12 Steintore sind magische Tore, die durchnummeriert sind. Wenn man zum Beispiel zu dem Ort möchte, an dem sich Torbogen 5 befindet, steckt man die Münze mit der Nummer 5 in den Schlitz an dem Torbogen, an dem man sich gerade befindet und geht hindurch. Die in den Schlitz gesteckte Münze fällt dann wieder in die Hand zurück.

Mit dem Boot fahre ich wieder zurück und gehe erneut ins Wirtshaus, wo sich

der Müller, die Hexe, der Pfarrer und der Wirt aufhalten. Jetzt kann ich auch den Müller nach seiner Münze fragen. Er bittet als Gegenleistung um ein Stück Bergkristall.

Um an die Münze des Wirtes zu gelangen, gehe ich ins Hexenhaus und nehme den Zauberstab. Sobald ich das Hexenhaus verlassen will, erscheint die Hexe und verlangt, daß ich den Zauberstab wieder hinlege. Ich folge der Aufforderung beim zweiten Mal. Die Hexe muß mich jetzt fragen, was mir der Wirt für den Zauberstab versprochen hat. Ich gebe ein: „Er hat mir die Münze versprochen“, woraufhin die Hexe mir erlaubt, den Zauberstab zu nehmen. Sie verspricht mir ihre Münze, wenn ich ihr einen Gefallen tue. Sie gibt mir ein Medizinfläschchen, das ich dem Troll gegen seinen Schnupfen geben soll. Die Medizin ist allerdings zu bitter für den Troll. Bevor ich das Haus der Hexe verlasse, nehme ich den Zauberstab und das Fläschchen.

Nun kehre ich ins Wirtshaus zurück und gebe dem



Wasserfallgabelung

Punkte: 2 Züge: 188 19 Uhr 56 1. Tag

Von hier aus kann man nach Süden das ganze Munterwassertal überblicken, bis hin zum Funkelsee, dessen sanfte Wellen aus weiter Ferne heraufglitzern. Ein Weg führt nach Osten zur Oberlandabzweigung, ein anderer nach Süden zur Klippe. Nach Westen schlängelt sich ein Pfad steil hinauf zum Blaueisgletscher und den sagenhaften Blaulichsee. Hier in der Nähe steht ein einsamer, steinerner Torbogen.

West.

Wasserfallgabelung

Während der Pfad sich entschlossen weiterhin nordwärts auf den Gletscher zubewegt, führt von hier eine Abzweigung hinunter zum Wasserfall. Das Donnern der Wassernassen ist deutlich zu hören. Nach Osten führt der Pfad hinab zur Landsturzgabelung.

)-



Wirt den Zauberstab, woraufhin ich seine Münze bekomme (5/12) (Münze 2).

Um die bittere Medizin zu versüßen, bitte ich den Wirt um Wein („frage Wirt nach Wein“). Ich öffne die Flasche und das Fläschchen und leere das Fläschchen in die Flasche.

Jetzt gehe ich zum Steinbruch (oder nähere Umgebung) und gebe dem Troll die Flasche, die er leert. Am Steinbruch liegt ein Felsbrocken, auf den ich hinaufgehe. Ich lese die Verse, die mir die Wegbeschreibung auf den Gipfel des Zackensteins geben. Diese brauche ich aber erst später.

Mein nächstes Ziel ist der Blaueisgletscher nördlich des Bläulichsees, wo ich den Bergkristall hole.

Jetzt kann ich zum Hexenhaus zurückkehren und mir die Münze der Hexe geben lassen (einfach „warte“ eingeben) (5/17) (Münze 3).

Die Münze des Müllers hole ich mir in der Mühle, nachdem ich ihm den Bergkristall gegeben habe (5/22) (Münze 4).

Von hier aus gehe ich zum Wurzelwald, stecke Münze 2 in den Schlitz des Torbogens, gehe durch den Torbogen und lande auf dem Pier vor dem Wasserschloß. Ich brauche das Boot also nicht mehr.

Nun kann ich mir von Yanyi die Geheimnisse für die Münzen 2, 3 und 4 geben lassen (Verfahren wie oben beschrieben).

Yanyi erzählt mir, daß jemand die Welt durch das Einfüllen von feinerem Sand in das Stundenglas aus dem Lot gebracht hat. Das Ziel ist also, das Stundenglas zu finden und den falschen Sand gegen den richtigen auszutauschen.

Ich erfahre, daß unter den Eichen auf der Munterwasserinsel eine Steinpyramide steht, auf der das Stundenglas stand, bevor es entwendet wurde. Als das Stundenglas verschwand, wurde die Welt auseinandergerissen. Die Hälfte der Bewohner ver-

schwand, ist aber noch im Tal und lebt in einer anderen Zeitsphäre. Ich kann mit Hilfe der sechs Münzen in die zweite Zeitsphäre überwechseln und dort die restlichen sechs Münzen finden. Nur mit allen zwölf Münzen können die beiden Zeitsphären wieder vereint werden. Wie ich den Sprung in die zweite Zeitsphäre schaffen kann, bleibt noch unklar.

Nun fehlen mir noch die Münzen des Fischers und des Schmieds. Also gehe ich zunächst zum Feenwald. Falls der Fischer nicht da ist, warte ich solange, bis er kommt. Ich frage ihn nach seiner Münze, woraufhin er mich um folgenden Gefallen bittet:

Ich soll die Seeschlange dazu bringen, es zu unterlas-

sen, zum Fischer zu schwimmen, um diesem den gewünschten Gefallen zu tun.

Wenn ich jetzt zum Fischer zurückgehe, gibt er mir seine Münze (5/27) (Münze 5).

Jetzt gehe ich zur Schmiede und frage den Schmied nach seiner Münze. Er verlangt als Gegenleistung einen guten Schmiedehammer. Er gibt mir noch den Tip, daß der Troll einen solchen besitzt, den er nicht mehr braucht. Den Troll finde ich in der Nähe des Steinbruchs. Er ist dieses Mal im nördlichen Finsterwald. Er verspricht mir den Hammer, wenn ich ihm einen Strauß Blumen gebe.

Da ich in diesem Wald keine Blumen finden kann, gehe ich in den Wurzelwald, wo ich das Gebüsch untersuche

kehren muß ich alle zwölf Münzen auf den Teppich legen.

Das sechste Geheimnis rankt sich um den eiskalten Bläulichsee. Kein menschliches Wesen kann in ihm schwimmen, ohne zu erfrieren. An seinem Grund liegt ein Gegenstand von großer Bedeutung.

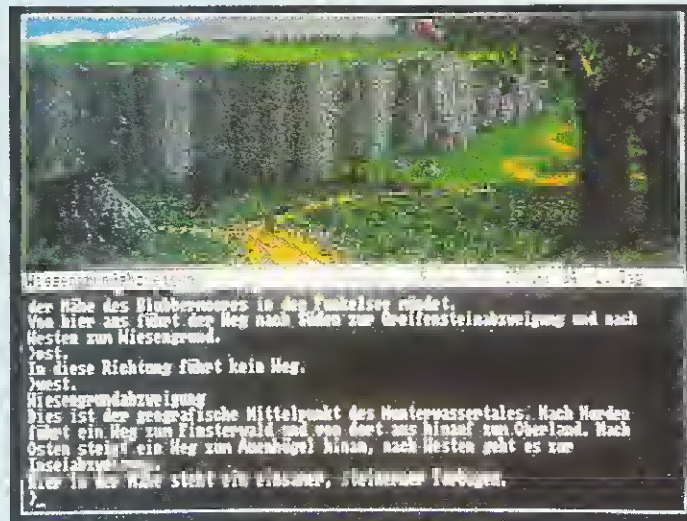
Nun lege ich die sechs Münzen auf den Teppich, nehme die Münzen wieder auf (5/37) und befinde mich immer noch bei Yanyi. Wenn man das Schloß verläßt, sieht man aber gewisse Unterschiede. Nun muß ich zunächst die restlichen sechs Münzen beschaffen.

Bevor ich mich zunächst zum Haus des Schreiners begeben, gehe ich noch kurz zur Dorfbrücke, wo Fridolin, der Trunkenbold, sitzt, der aber nicht willens ist, mit mir zu kommunizieren.

Dann gehe ich zu Erasmus, dem Schreiner, und frage ihn nach seiner Münze. Er sagt mir, daß seine Münze von der Dorfbrücke in den Fluß gefallen und seitdem verschwunden ist. Ich befrage den Schreiner nach der Insel und erhalte den Hinweis, daß der Gnom sich immer zum Angeln auf der Insel aufhält. Der Schreiner weiß auch etwas über Fridolin. Er gibt mir den Tip, daß Fridolin manchmal Dinge in seiner Pulle versteckt. Bevor ich das Haus verlasse, nehme ich noch die Sägespäne und die Axt mit.

Der nächste Bewohner, den ich nach seiner Münze frage, ist Kuno, der Krämer, der sich in seinem Laden aufhält. Da er ein Freund von Denksportaufgaben ist, verlangt er als Gegenleistung die Lösung folgender Aufgabe:

Ich soll herausfinden, wie alt er gestern geworden ist. Also untersuche ich die Waren, dann die Kerzen, dann die Stearinkerzen und finde 10 Kisten zu 16 Stück. Zwei Schachteln sind leer, in der dritten liegt nur noch eine Kerze. Also Matheaufgabe:



sen, die Fische im See zu fressen. Ich frage ihn nach der Seeschlange, worauf er mir den Tip gibt, mich bei der Hexe zu erkundigen. Also gehe ich zum Hexenhaus. Die Hexe erzählt mir, daß Sir Archibald, die Seeschlange, mit dem Ungeheuer von Loch Ness verwandt ist, und daß sie sich einen Dudelsack wünscht. Ich frage die Hexe nach einem Dudelsack, woraufhin sie mir einen zaubert, mit dem ich zur Seeschlange gehe (Blubbermoor - am Seeufer). Nachdem ich der Seeschlange den Dudelsack gegeben habe, verspricht sie

und die Blumen finde. Ich bringe sie zum Troll, erhalte den Hammer, den ich zum Schmied bringe, woraufhin ich dessen Münze erhalte (5/32) (Münze 6). Da ich nun alle sechs Münzen habe, gehe ich zu Yanyi ins Wasserschloß.

Nun kann ich von ihr die Geheimnisse 5 und 6 erfahren. Yanyi sagt mir, daß der Teppich hier im Wasserschloß den Übergang in die zweite Zeitsphäre ermöglicht. Um dorthin zu gelangen, muß ich einfach die sechs Münzen auf den Teppich legen. Um zurückzu-





COMING SOON...

# BACK TO THE FUTURE III

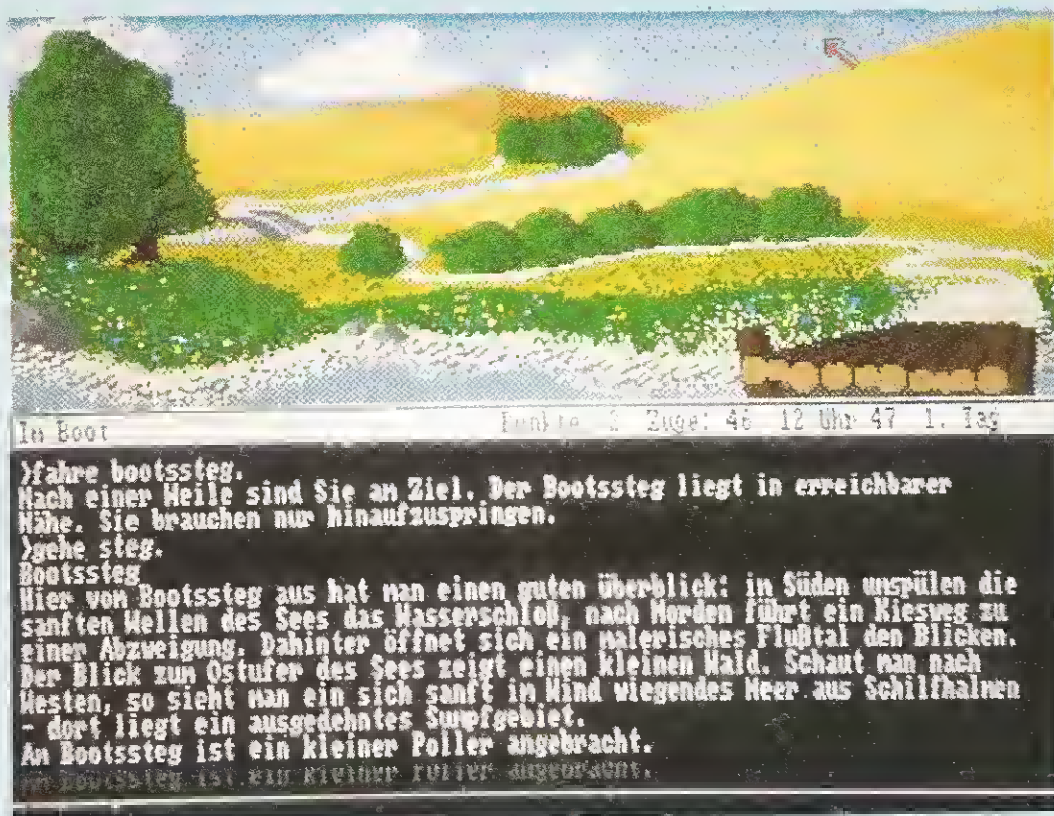
PART III



... für Commodore 64, Amiga,  
Atari ST und MS-DOS!







$3 \times 16 - 1 = 47$ . Ich gebe einfach ein „Du bist 47“ und erhalte seine Münze (5/42) (Münze 7).

Jetzt gehe ich zur Abzweigung am See, wo ich auf Patrizia, die Bäuerin, treffe. Ich untersuche das Bauernhaus, versuche es zu betreten, was aber nicht geht, da mir eine verschlossene Tür den Weg versperrt. Ich untersuche die Tür und sehe, daß sich oberhalb des Querbalkens eine Trophäe befindet: der Schädel eines Hechtes auf einem Holzteller. Nun muß ich nur noch den Holzteller und das Maul des Hechtes untersuchen und finde die verschollene Münze des Schreiners, die ich einsacke (5/47) (Münze 8).

Jetzt frage ich die Bäuerin nach ihrer Münze. Ich muß sie mir natürlich verdienen:

Ich soll das Einhorn bitten, ihr beim Pflügen zu helfen. Auf die Frage nach dem Einhorn, sagt sie mir, daß es im Feenwald wohnt und daß niemand seinen richtigen Namen kennt. Der Gnom weiß offensichtlich mehr. Also gehe ich zum Gnom, der

sich zur Zeit auf der Dorfbrücke befindet (er ist sonst meistens im Wurzelwald). Ich frage den Gnom nach dem Einhorn und nach der Sage. Ich erfahre, daß ein Zauberer dem Einhorn seinen Namen nahm und den Greifen mit einem Bannwort belegt hat. Beide Worte sind aber irgendwo verzeichnet. Der Gnom weiß, daß der Name des Einhorns auf einem schwarzen Stein steht und daß das Bannwort in die Rinde des Wunderbaums geritzt ist. Nun frage ich den Gnom noch nach dem Greifen und erfahre, daß ich ihn besänftigen muß, um an die Greifeneierschale zu gelangen, die der Gnom braucht, um einen Wachtrunk herzustellen.

Von der Dorfbrücke springe ich ins Wasser und gelange nach Osten auf die Munterwasserinsel. Hier ist zunächst nur das Alchemiebuch wichtig, das ich mitnehme. Ich gehe nach Westen und klettere auf die Brücke zurück. Jetzt gebe ich dem Gnom sein Alchemiebuch und frage ihn danach. Die Antwort ist nicht sehr hilfreich.

Nun gehe ich in den Finsterwald, wo ich den Monolithen untersuche, auf dem sich Schriftzeichen befinden. Ich erfahre den Namen des Einhorns: SCHNEEFLOCKE. Nun kann ich zum Einhorn im Feenwald gehen und es bitten, der Bäuerin zu helfen („helf Bäuerin“). Da es als Gegenleistung seinen Namen verlangt, sage ich: „Du heißt Schneeflocke“, woraufhin es verspricht, zur Bäuerin zu gehen. Jetzt kann ich auch zur Bäuerin gehen und erhalte ihre Münze (5/52) (Münze 9).

Mein nächstes Ziel ist das Haus des Totengräbers. Um seine Münze zu bekommen, muß ich ihm einen Sarg aus Wunderbaumholz beschaffen. Vor seinem Haus steht eine Schaufel, die ich aber noch nicht nehmen kann.

Jetzt gehe ich zum Schuster und frage ihn nach seiner Münze. Da er Schulden beim Krämer hat, muß ich dem Schuster versprechen, die Schulden beim Krämer abzarbeiten. Er gibt mir aber direkt seine Münze als Vorleistung (Münze 10). Obwohl nicht nötig, tue ich ihm

den Gefallen. Ich gehe also zum Krämer zurück. Da ich die Schulden nicht bezahlen kann, schlägt er vor, daß ich einen Tag in seinem Lager arbeiten soll. Ich muß am nächsten Tag um acht Uhr zurückkehren.

Um die Zeit zu überbrücken und um die Geheimnisse 7 bis 10 zu erfahren, kehre ich zu Yanyi zurück. Das siebte Geheimnis hat mit dem Donnerfelsen zu tun. Es gab einen geheimen Zugang, der aber zur Zeit von Geröll verschüttet ist. Unter dem Donnerfelsen befindet sich eine verschlossene Tür, zu der der Schlüssel aber verschwunden ist. Ich erfahre auch, daß ein unterirdischer Zugang zum Bläulichsee zugemauert wurde, um eine Grotte trockenizulegen.

Das achte Geheimnis gibt mir Information über den sagenhaften Silberstein, aus dem ein Schmied Dinge machen kann, die nicht zerbrechen. Auf dem Gipfel des Eisensteins in der Schlucht soll es noch Silberstein geben.

Das neunte Geheimnis handelt vom Leder der Zakkensteinziege. Das Leder war nahezu unzerstörbar und soll sogar magische Eigenschaften haben. Ein Stück Leder soll im Steinbruch in einer Kuhle unter einem Felsquader versteckt sein.

Geheimnis 10 handelt von einem unterirdischen Felsendom, in dem eine Uhr, die in den Boden eingemeißelt ist, existiert. Von zwölf Gängen führt nur einer zu einem Geheimnis, aber erst, wenn die Uhr richtig aktiviert wird. Um dies zu tun, benötigt man alle zwölf Münzen, die man in Vertiefungen legen muß, allerdings nicht in der Reihenfolge ihrer Ziffern. Die richtige Reihenfolge bleibt zunächst unklar.

Nun kehre ich zum Krämerladen zurück und schlafe bis zum nächsten Morgen. Ich betrete den Laden und gelange ins Lager, wo ich Kartoffeln in Säcke füllen muß („nimm Sack“, „fülle Sack“), solange bis der Krä-





mer mich erlöst. Aus meiner Sicht ist dies aber überflüssig, da es keine Punkte bringt und ich die Münze des Schusters ja bereits habe. Warum also arbeiten?

Mein nächstes Ziel ist der Blauisgletscher, wo sich eine gewaltige Eisfeste befindet. Da mir der Schlüssel zum Tor fehlt, klopfe ich an das Tor. Ich erfahre, daß ich den Kristallschlüssel beschaffen muß, um die Eisfeste betreten zu können. Nun erinnere ich mich an die Wegbeschreibung, die ich auf dem Felsbrocken am Steinbruch gelesen habe. Der richtige Weg auf die Zackenstein Spitze ist folgender vom Blauisgletscher aus:

Ost - Nord - hinauf - Ost - hinauf - Ost - Süd - hinauf - West - hinauf - Ost - hinauf - Nord.

Hier finde ich den Wunderbaum, den ich mit der Axt fälle. Das Holz kann ich aber nicht tragen. Jetzt untersuche ich noch die Rinde und finde das gesuchte Bannwort: Abalamahalamatandra.

Nun geht es wieder zurück:

Süd - runter - West - runter - Ost - runter - Nord - West - runter - West - runter - Süd - West.

Jetzt auf schnellstem Weg auf den Greifenstein.

Hier frage ich den Greif nach dem Wunderbaum und auf seine Frage, ob ich ihn um einen Gefallen bitten will, antworte ich „ja“. Ich steige auf den Greif und wir fliegen automatisch zum gefällten Wunderbaum und dann zum Haus des Schreiners, wo der Greif mich mit dem Wunderbaum absetzt. Ich gehe nun ins Haus des Schreiners und bitte ihn, einen Sarg zu bauen („mach Sarg aus Wunderbaumholz“). Er verspricht mir, einen Sarg zu bauen, den ich am nächsten Tag abholen kann.

Unterwegs zum nächsten Ziel sollte man Fridolin und die Bäuerin mal zum Stichwort „Schlucht“ befragen. Ich



Eisensteinkreuzung

In diese Richtung führt kein Weg.

West.

Eisensteinkreuzung

Süd.

An Feenwald

Ein verträutes Plätzchen, das sich mit seinen grünen Wiesen lieblich zwischen den Funkelsee und den Feenwald schmiegt. Der Mähd ist leicht und freundlich, die Baumkronen wiegen sich sanft in Wind, der Funkelsee plätschert ein munteres Liedchen gegen die Steine an Ufer.

Hier in der Nähe steht ein einsamer, steinerner Torbogen.

An Ufer steht die windschiefe Hütte des Fischers. Einige Netze sind auf Holzlatten zum Trocknen aufgehängt. Ein kleines, verträutes Blumenbeet

[Taste]

begebe mich nun zum Steinbruch, untersuche die Felsbrocken, hebe den Felsquader und finde ein Bündel in einer Kuhle, das sich als Zackensteinziegenleder entpuppt. Jetzt gehe ich zum Schuster und gebe ihm das Leder, woraufhin er verspricht, mir einen Wams anzufertigen, der auch am nächsten Tag fertig ist.

Nun gehe ich zurück auf den Greifenstein und spreche das Bannwort („sag Abalamahalamatandra“). Als Dank für die Befreiung gibt mir der Greif die Greifeneierschale, die ich umgehend zum Gnom im Wurzelwald bringe. Er gibt mir daraufhin eine Phiole, die einen Wacktrunk enthält, den ich Fridolin geben soll. Auf die Frage nach Fridolin erfahre ich unter anderem, daß der Gnom Salpeter bei ihm kauft, den er aus den Pilzen holt. Auf die Frage nach den Pilzen, erfahre ich, daß die Pilze eine Substanz enthalten, die mit Salpeter ein hochexplosives Gemisch ergibt. Also frage ich den Gnom nach einer Bombe und ich erfahre, daß er Sägespäne, Schwefel, Salpeter

und Most benötigt, um eine Bombe zu bauen. Ich frage ihn nach dem Most und erfahre, daß ich die Bäuerin fragen soll.

Ich gehe also zu Fridolin auf die Dorfbrücke und gebe ihm die Phiole. Das Ergebnis ist aber dürrig. Mir ist nicht klargeworden, was man hier tun soll. Um an Fridolins Münze zu kommen, geht man folgendermaßen vor:

Ich singe, woraufhin Fridolin einschläft, ich untersuche die Pulle und nehme sie. Dies klappt nicht immer gleich beim ersten Mal. Unter Umständen muß man das Singen, Untersuchen und Nehmen der Pulle solange wiederholen, bis man die Pulle hat. Jetzt brauche ich nur noch die Pulle zu leeren und ich erhalte eine weitere Münze (1/53) (Münze 11).

Das nächste Ziel ist der Wurzelwald, wo ich die Pilze mit dem Stock schlage. Es rieselt Salpeter heraus, den ich mitnehme.

Bevor ich nun die letzten Gegenstände für die Bombe beschaffe, gebe ich dem Gnom die Sägespäne und den Salpeter. Jetzt gehe ich

zur Bäuerin an der Abzweigung am See und frage sie nach Most, den sie mir gibt. Den fehlenden Schwefel finde ich in der Drachenhöhle, wo ich die Wände untersuchen muß. Jetzt kehre ich zum Gnom im Wurzelwald zurück und gebe ihm den Most und den Schwefel, woraufhin er mir eine Bombe baut. Er fragt mich, ob ich am Donnerfelsen sprengen will, was ich bejahe. Er gibt mir auch noch eine Knallerbse, die man in die Bombe drücken muß, um diese zu zünden.

Jetzt schlafe ich, bis der nächste Tag anbricht. Den Wams erhalte ich jetzt automatisch. Ich kann jetzt ins Haus des Schreiners gehen und den Sarg nehmen.

Um an die letzte Münze zu kommen, gehe ich zum Totengräber, gebe ihm den Sarg, erhalte die Münze (5/58) (Münze 12), und kann jetzt auch die Schaufel vor dem Haus mitnehmen.

Das nächste Ziel ist der Friedhof, wo ich die Gräber und die Kreuze untersuche. Ich grabe am Grab von Adelgund (zweimal) und finde ei-



nen Kristallschlüssel (5/63). Nun gehe ich auf den Eisenstein, klettere in die Schlucht, untersuche die Steine und nehme den Silberstein.

Jetzt ist es wieder Zeit, zu Yanyi ins Wasserschloß zurückzukehren, um die Geheimnisse 11 und 12 zu erfahren. In Geheimnis 11 erhalte ich einen Hinweis darauf, daß der Zauberer Kautz mit falschen Karten spielt und daß man sich gegen seinen Feuerzauber mit einem magischen Helm aus Silberstein schützen kann. Diesen Helm kann der Schmied anfertigen.

Im zwölften Geheimnis berichtet Yanyi über den Zauberer Klapautz, der den zwölften Weisen betrogen hat. Ich erhalte den Hinweis, daß ein Wams aus Zackensteinziegenleder mich vor der Zauberkraft schützen kann.

Jetzt lege ich alle 12 Münzen auf den Teppich und kehre somit in die erste Zeitsphäre zurück. Ich nehme die Münzen wiederauf und gehe zuerst ins Wirtshaus. Falls es geschlossen sein sollte, schläft man solange, bis es wieder geöffnet wird. Ich frage den Wirt nach Wein, den er mir auch gibt.

Nun gehe ich zur Schmiede und gebe dem Schmied den Silberstein und den Hammer. Da sein Feuer aber nicht heiß genug ist, kann er mir den Helm nicht bauen.

Nun gehe ich zunächst zum Troll im nördlichen Finstertal, gebe ihm die Weinflasche, woraufhin er mich fragt, ob er ein paar Steine für mich schleppen soll. Ich sage „ja“ und antworte auf seine Frage, wo er die Steine schleppen soll, mit dem Wort „Donnerfelsen“, da ich an den Geröllhaufen denke, der den Zugang zur Höhle unter dem Wasserfall versperrt. Der Troll verschwindet und ich folge ihm auf schnellstem Wege zum Donnerfelsen.

Am Donnerfelsen warte ich solange, bis der Troll den Geröllhaufen weggeräumt

hat (5/68). Nun gehe ich nach Norden unter den Felsen und befinde mich vor einer abgeschlossenen Felsentür. Nach Osten kann ich in eine Grotte gehen. Ich untersuche die Felsfläche und erkenne, daß ich vor einer verwiterten Mauer stehe, die von feinen Ritzen durchzogen ist. Da ich mich in der Nähe des Bläulichsees befinde, könnte es sich um den zugemauerten Zugang zum See handeln. Also stecke ich die Bombe in die Ritze, drücke die Knallerbse in die Bombe und gehe sofort nach Westen und dann nach Süden (5/73).

Die Bombe explodiert, Wasser schießt aus der Grotte hervor. Da ich in dem eiskalten Wasser des Bläulichsees ja nicht schwimmen kann, benötige ich Hilfe. Ich

Ich sage „ja“ und sie verspricht, in die Tiefen des Sees hinabzutauchen. Treffpunkt ist oben am See. Also gehe ich zum Bläulichsee und warte auf die Seeschlange. Sie taucht auf und gibt mir einen großen Felsenschlüssel, den sie auf dem Grund des Sees gefunden hat.

Nun gehe ich zunächst in die Drachenhöhle auf dem Felsenstein. Ich frage den Drachen nach Feuer. Auf seine Fragen antworte ich dreimal mit „ja“, steige auf den Rücken des Drachen und fliege mit ihm zum Schmied. In der Schmiede facht der Drache das Feuer des Schmiedes an. Der Schmied kann nun mit dem Hammer den Silberstein bearbeiten. Ich erhalte den Helm, den ich benötige, um dem Zau-

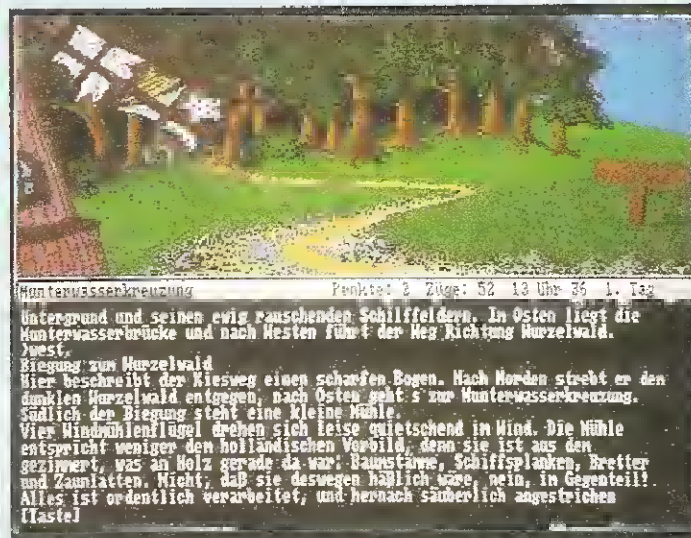
man die Eingabe vornehmen muß. Das Befolgen des Beispiels auf dem Bildschirm führt auch bei der richtigen Reihenfolge der Münzen nicht zum gewünschten Ergebnis, weil zwischen den Zahlen der Münzen keine Leerstellen zu finden sind. Die Eingabe klappt nur mit Leerstellen!! Also konkret gesagt, folgende Eingabe führt zum Ziel: „lege die Münzen in Vertiefungen 8; 12; 9; 10; 1; 6; 11; 4; 2; 5; 7; 3.“

Der Uhrzeiger bewegt sich und bleibt auf der Zahl 8 stehen. Jetzt gehe ich in Gang 8 und öffne die Tür. Jetzt kann ich durch zweimaliges Gehen nach Süden in die Nebelschlucht gelangen. Da es hier ein Ungeheuer gibt, darf man nicht den Hebel an der Tür betätigen, da sonst der Nebel verschwindet und das Ungeheuer zuschlagen kann. Da ich den Hebel nicht umgelegt habe, kann ich den kantigen Gegenstand am Südenende der Nebelschlucht mitnehmen: das Stundenglas (5/78).

Ich kehre in den Felsendom zurück und nehme die Münzen wieder an mich.

Nun kehre ich zu Yanyi ins Schloß zurück, lege die Münzen auf den Teppich und gelange wieder in die zweite Zeitsphäre. Ich nehme die Münzen wieder auf und begeben mich auf den Blauisgletscher. Das Tor kann ich mit dem Kristallschlüssel aufschließen, womit der Zugang zur Halle der Eisfeste frei ist. Ich frage den Zauberer Klapautz nach dem Stundenglas. Er fragt mich, ob ich die Information von Kautz habe, was ich bejahe. Nun nehme ich den hier liegenden Quarzsand. Klapautz fordert mich auf, diesen wieder zurückzulegen, was ich aber nicht tue. Klapautz wird wütend und schießt eine Kugel auf mich ab. Das Wams schützt mich aber und ich kann die Eisfeste mit dem Quarzsand verlassen.

Ich kehre zu Yanyi ins Wasserschloß zurück und begeben mich mit Hilfe der Münzen



begeben mich zur Seeschlange im Blubbertal am Seeufer. Ich frage die Seeschlange nach dem Bläulichsee und sage zur Schlange: „Archibald schwimme zum Bläulichsee“. Auf die Frage, ob ich einen Geheimgang entdeckt habe, antworte ich mit „ja“, woraufhin die Seeschlange mir mitteilt, daß wir uns am Donnerfelsen wiedertreffen. Sie schwimmt los in Richtung Geheimgang. Am Donnerfelsen fragt mich die Seeschlange, nachdem sie sich von dem Zugang zum Bläulichsee überzeugt hat, ob ich eine Hilfeleistung benötige.

rer Klapautz gegenüber treten zu können.

Jetzt gehe ich zur Felsentür unter dem Donnerfelsen zurück, öffne die Tür mit dem Felsenschlüssel, gehe nach Norden und zweimal nach Osten und befinde mich im Felsendom. Ich erinnere mich an das zehnte Geheimnis und lege die Münzen in die Vertiefungen. Die richtige Reihenfolge befindet sich in dem dem Spiel beiliegenden Roman „Das Geheimnis der Zeiten“ auf Seite 20. Wenn man „lege die Münzen in die Vertiefungen“ eingibt, erhält man ein Beispiel wie





in die erste Zeitsphäre. Jetzt gehe ich auf den Eisenstein. Bevor ich das Felsenschloß betrete, öffne ich das Stundenglas, leere es und fülle den Quarzsand in das Stundenglas (5/83). Jetzt gehe ich zu Kautz in die Halle des Felsenschlosses und nehme den Basaltsand. Kautz fordert mich auf, diesen wieder zurückzulegen, was ich aber ignoriere. Auch er wird wütend und schickt einen Feuerstrahl in meine Richtung, der aber keinen Schaden anrichtet, da ich den Helm trage. Jetzt kann ich den Basalt-

sand in das Stundenglas füllen (5/88) und das Stundenglas schließen (10/98). Jetzt ist die richtige Sandmischung wieder hergestellt, und die beiden Zeitsphären sind wieder vereint.

Nun muß ich nur noch von der Dorfbrücke ins Wasser springen, nach Osten auf die Munterwasserinsel gehen und das Stundenglas auf die Pyramide stellen (1/99). Alle Bewohner veranstalten ein

riesiges Freudenfest. Ich warte einmal und befinde mich wieder im Spielwarenladen, wo das Spiel begonnen hat. Das Spiel ist mit 99 Punkten gelöst. Woher der letzte noch fehlende Punkt kommt, ist mir noch unklar.

Viel Spaß beim Nachspielen wünscht

*Wolfgang Fröde*



# Hammerhart!



## MIGHTY BOMB JACK

**System:** Amiga (getestet), Atari ST (getestet), empf. **VK-Preis:** Amiga ca. 85 DM, ST ca. 65 DM, **Hersteller:** Elite Systems, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Das kleine Kraftpaket ist wieder da! Wie, Ihr kennt ihn nicht? Ihr habt nicht vor fünf Jahren vor Eurem C-64 oder Spectrum gegessen und wie die Blöden *Bomb Jack* gezockt? Welch ein Jammer! Da habt Ihr ja eines der besten Spiele des westlichen Spiralnebels verpaßt! Die Spielhallenversion von *Bomb Jack* war ja schon genial, aber was ELITE damals für die 8-Bit-Versionen hinzubereitete, war schlicht atemberaubend. Und jetzt kommt Teil II für 16-Bit! Zwar gab's schon im vorletzten Jahr die nicht so gelungene Umsetzung von *Bomb Jack* für die 16-Bitter, doch anscheinend wurde es mal Zeit, das große Vorbild ansprechend für die neue Rechnergeneration aufzupeppen. Das Ergebnis: MIGHTY BOMB JACK!

Unser kleiner Held, der „mächtige“ Bombjack anno '91, hat immer noch sein schickes Supermann-Dreß mit Flattertuch und muß levelweise Bomben einsammeln, um durch den Ausgang die nächste Stage erreichen zu können. Der Clou an der Geschichte sind die Spring- und Flugeigenschaften des kleinen Kerls: Wird der Feuerknopf gedrückt, während der Joystickhebel nach oben zeigt, springt Jack mächtig in die Höhe, bis er an die Decke stößt. Während des Sprungs kann Jack natürlich nach links oder rechts geleitet werden, der Sprung

selbst kann ebenfalls mit einem weiteren Druck auf den Feuerknopf gestoppt werden, so daß Jack wieder nach unten fällt. Es ist sogar möglich, Jack schwebend nach links und rechts zu bewegen: Dazu muß der Sprung zunächst gestoppt und sodann durch heftiges und schnelles



Drücken des Feuerknopfes das Herabfallen verhindert werden. Die Technik der ganzen Hüpferei ist gar nicht so einfach, doch wenn Ihr die Levels schaffen wollt, ist die gute Joystick-Akrobatik unerlässlich! Gegenüber seinem Vorgänger sind die Gegner von Jack nämlich um einiges fieser und schneller geworden, die Levels sind großzügig angelegt und scrollen – je nach Aufbau – in alle Himmelsrichtungen. Dementsprechend

wurde auch das Repertoire an Extrawaffen und Boni großzügig aufgestockt. So gibt es eine ganze Reihe von Schatztruhen, die ihr Geheimnis nur dann lüften, sofern Jack draufspringt. Neben verschiedenen Punkte-Boni befindet sich in

den Truhen ein „P“-Symbol, das alle Feinde für fünf Sekunden in Goldmünzen verwandelt, die aufgesammelt werden können. In hektischen Situationen werdet Ihr für diese Option dankbar sein! Neu sind die sogenannten „Kraftmünzen“. Sie können maximal dreimal aus

den Truhen geholt werden und versetzen Jack auf ein höheres Kraftniveau. Durch längeres Gedrückthalten des Feuerknopfes kann Jack z.B. auf Power-Level drei die Feinde in Goldmünzen verwandeln, auf Stufe zwei die Schatztruhen ohne Öffnen aufsammeln und in Stufe eins die Truhen von der Seite öffnen. Doch Vorsicht! Jeder Druck auf den Feuerknopf läßt die Powerstufen wieder auf ein niedrigeres Niveau sinken. So ist nach fünffacher Anwendung die Stufe drei futsch, nach zehnfacher Anwendung Stufe zwei und nach zwanzigfacher Anwendung Stufe eins.

Diese vielen Features machen Bomb Jack ungeheuer abwechslungsreich, der hohe Schwierigkeitsgrad fordert viel Konzentrationsfähigkeit und Geschick vom Spieler. Äußerst motivationsfördernd ist zudem die geschickte und verzwickte Levelaufteilung. Ziel des Spieles ist es diesmal, eine Prinzessin aus einem Palast zu retten, in dem alle 16 Levels angesiedelt sind. Die Levels spielen dabei in den Korridoren des Palastes, durch die sich unser Bomb Jack fighten und ausnahmsweise *nicht* alle Bomben einsammeln muß. Ist Jack jedoch in einem der Palasträume innerhalb eines Levels angelangt, müssen alle Bomben in altbekannter Weise abgeräumt werden. In diesen Räumen gibt's auch wieder die irren Zusatzpunkte, wenn alle Bomben in der Reihenfolge aufgesammelt werden, in der sie zünden. Ich kann Euch sagen, das macht einen Heidenspaß!

Elite hat wirklich an alles gedacht: Wenn der Spieler gut mit dem Game und seiner Steuerung zurechtkommt, die Schatztruhen gut abräumt und auch einige geheime Boni entdeckt, gibt's neben der Punktwertung noch 'ne Einstufung des Spielkönnens (von 0 bis 100), das in der High-Scoreliste vermerkt wird. Leider wurde auf der technischen Seite auf beiden Rechnern ein wenig geschludert. Das Scrolling ruckelt ein bisschen, die Grafik ist echt sehr durchschnittlich, der Sound ein wenig langweilig.

Dafür gibt's jedoch Spiel Spaß satt, denn Mighty Bombjack bietet massig Abwechslung für monatelangen Spaß. Jump-and-Run-Fans, die nach einer echten Herausforderung suchen, kommen um Mighty Bombjack nicht herum!

Michael Suck



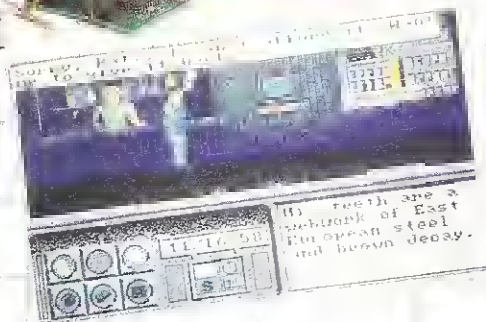
**»Endlich ist er wieder da: MIGHTY BOMB JACK ist spannender, umfangreicher – und einfach besser!«**

(Amiga/Atari ST)		
Grafik .....	8	8
Sound .....	7	7
Spielablauf .....	10	10
Motivation .....	10	10
Preis/Leistung ...	9	10





# Bazaar



Deckel auf - Karte rein! Und schon  
habt Ihr Euren Amiga 500 um  
satte 512 KB getuned. Mit dabei:  
Eine akkugepufferte Hardware-Uhr  
(abstellbar) und das irre Rollenspiel  
NEUROMANCER. Zugreifen beim  
ROCTEC RM550C-Paket für

nur **149,-**

**Bestellnummer: M 100**

Zocken wie in der Spielhalle  
könnt Ihr nun mit dem  
MULTIFUNCTION JOYSTICK!  
Joyboard mit einstellbarem  
Autofeuer, integrierten Paddles  
u.v.a.m.. Beste Microschalter-  
Qualität. Für Atari, ST,  
Amiga, C-64.

**39,95**

**Bestellnummer:  
M 200**



Irres Fliegen - tolles Angebot:  
Den Klassiker JET gibt's nun  
komplett mit der Scenery-Disc  
JAPAN bei ASM für

**49,95**

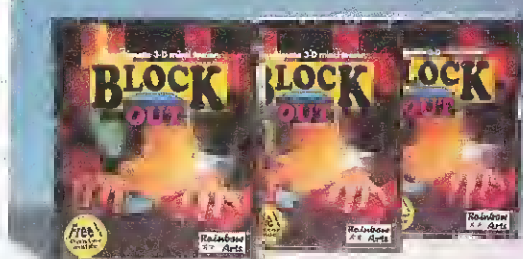
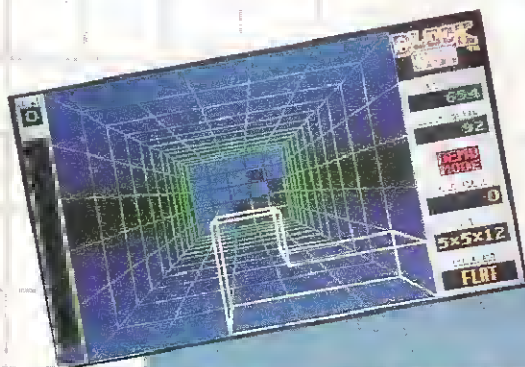
**Bestellnummer: M 300**

(nur für Amiga erhältlich)

BLOCK OUT - den  
„3 D-Tetris“-Hammer  
gibt's bei uns für  
IBM-PC (5,25- und  
3,5-Zoll-Discs),  
Amiga und ST.  
Der Preis:

**49,95**

**Bestellnummer  
M 400**



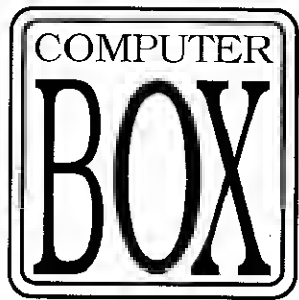
Bestellungen mit Angabe der Bestellnummer an den  
Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. **Zah-  
lungsweise:** Bei Vorkasse entstehen keine weiteren  
Kosten. Bei Nachnahmeleistungen entsteht eine Ge-  
bühr von 7,50 DM. Nachnahmesendungen ins Ausland



# CONTACT - CONTACT

## 4/91





**Die Nr. 1  
bei Spielen**

**C64 Digi Sound Hitparade.** 12 aktuelle Titel m. Gesang usw. 4 DS für 10 DM incl. Disk + Porto. Infos: 0911/692302 (Holger), o. 693165 (Markus). Liste gegen 80 Pf. Bisher 60 Sounds. Holger Auernhammer, Bruckwiesenstr. 32 b, 8507 Oberasbach.

**C-64!** Verkaufe starke C-64-Originale für 20 DM! Zum Bsp. Starflight, Tie-Break, Powerdrift, Spherical, TV Sports Football usw... Ruft an! Montags 19-20h! 32238/42744, Andreas Dietz, Am alten Fließ 2c, 5010 Berghelm 9.

**Lightforce-Contact us for the latest ware!** Swapping or buying! 10 Disks = 10 DM (always newest stuff: 0-10 days old) Call: 07324/5669 (michi) or 3880 (Thomas) "Amiga" Michael Fröhlich, Silcherweg 3, 7922 Herbrechtingen.

**Du bist aus Österreich? - Gut!** Du brauchst Amiga-Soft? - Super! Du suchst billige und zuverlässige Partner? - Okay! Am besten Du rufst heute noch 02172/2343 (tägl. ab 13 Uhr) Herbert Schneeweiß, Lisztg. 2, 7132 Frauenkirchen.

**Red Scorpions Austria** Top-Soft... schnelle Erledigung... super Preise...!!! Schreibt an Red Scorpions, Thomas Bart, PO Box 141, A-9021 Klagenfurt/Austria

**You want the newest Software for your Amiga or Atari ST.** Contact us: "The Elite", Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

**You want the newest Software for your Amiga or Atari ST.** Contact us: "The Elite", Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

**C64 Habe alte und neue Games!** Tausche auch! Fordert kostenlose Liste von Marco Dix, Heidestr. 76, 4980 Bünde

**Verkaufe PC-Originale:** Larry 3 (75,-), Populous (50,-), Mechwarrior (50,-) und C64-Originale: Curse of the Azure Bonds (30,-), Wasteland (29,-). Schreibt an: Makoto Miyamoto, Egge 67, 5804 Herdecke.

**Amiga Abos günstig + zuverlässig + topaktuell + gutes Service."**n" A. Peter, Po Box 9156, A-6040 Innsbruck

**Your want the newest Software for your Amiga and Atari ST.** Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien. \*\*\* Achtung: Uns, The Elite, gibt es immer, also schreibt auf PF 235 \*\*\*

**Zentrale:**  
1100 Wien,  
Gudrunstraße 158  
Tel.: (0222) 602 26 18

**LADENVERKAUF**

**Filiale:**  
1180 Wien,  
Schulgasse 31  
Tel.: (0222) 408 23 35

**Verkaufe Original Disketten für C-64:** Jaws - 25 DM, Tom + Jerry - 20 DM, Ace 2088 - 15 DM, Robocop - 10 DM, uvm. Liste bei: Marco Cala, Genaerstr. 68, 5860 Iserlohn z. M.C. Cala is back in '91. Suche Toyota Celica GT Rallye. TRP!

**\*\* Amiga Software Österreich \*\*** Die neueste, aber auch ältere Software gibt es supergünstig nur bei W. Schmid, Postfach 23, A-2326 Maria Lanzendorf. Fordert eine Gratisliste an!! \*\*\*\*

**\*\*\*Amiga\*\*\*** Topaktuelle Amiga-Software günstig abzugeben. Auch viele dt. Anleitungen vorhanden. Gratisliste bei Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien! Auch Anfänger(innen)! "Amiga"

**\*\*\*Amiga\*\*\*** Topaktuelle Software \*\* günstig! \*\* 48 Stunden Schnellservice \*\* neueste dt. Anleitungen \*\* zuverlässig \*\* regelmäßige Gratisliste \*\* Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien \*\*\*

**Achtung \*\*\*** Wir The Elite sind nicht daran interessiert unsere Arbeit einzustellen. The Best = Elite, M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien; Amiga + Atari "The Elite" 100%

**\*\*\* Sim City 512 KB \*\*\*** Verkaufe für den Amiga das Original Sim City 512 KB. Preis: ca. 40 DM (Verhandlung) Ruft an: 05442/1780, Sascha Milbrandt, Dörpfer Damm 156, 2847 Eydelstedt 1

**Atari ST: Braucht ihr neueste Soft für Euren ST?** Schreibt uns: The Spanish Brothers, Milco Montes, Erlenweg 4, CH-5212 Hausen

**Verkaufe Originale (Disk & Cass.)** z.B. Invst für den C64 & 128. Liste gegen 2 DM. Manfred Kijek, Zumbroockstr. 14, 4400 Münster.

**C-64 Verkaufe gute Games für wenig Geld.** Liste gegen 1 DM Rückporto bei Jörg Smietana, Goethestr. 93, 4160 Duisburg 11. Bis dann, ich warte auf Eure Post!!!

**Verkaufe billig Spiele.** Liste gegen 1 DM Rückporto. C64 C64 C64 S. Spiekermann, Köhlerweg 31, 5750 Menden 1 - Lübeck. Alle Spiele gehen über 1-4 Seiten C64 C64 C64

**Verk. o. tau. SS2 und Ports of Call für je 70 DM** oder tausche gegen Invest, Sim City + Terr. E., Kick Off 2, Railroad Tycoon, Wolfpack oder Wonderland Tel: 05066/5939 (Jürgen) Nur PC-Originale!!! J. Sievers, Pappelweg 3, 3203 Sarstedt.

**PC - Engine - Sega-Megadrive  
Gameboy - Atari - Amiga - PC - C 64  
Anwendersoftware für Amiga  
Literatur für Amiga  
Versand von Computerliteratur  
Postversand in ganz Österreich**



**\*\*\* PC \*\*\*** Wer hat Interesse an neuester PC-Software? Info über PC-Software bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Kennwort: "PC-Software" \* PC \*

**Amiga! Ich habe einfach alles.** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Liste anfordern: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

**Amiga! Ich habe einfach alles.** Tophits und Evergreens. Brandneue Software!! Gratisliste anfordern! Anleitungen in deutsch. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

**\*\*\* Amiga \*\*\*** Topaktuelle Software \*\* günstig! \*\* 48 Stunden Schnellservice \*\* neueste deutsche Anleitungen \*\* zuverlässig \*\* regelmäßige Gratisliste \*\* Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien

**\*\*\* Amiga \*\*\*** Topaktuelle Software \*\* günstig! \*\* 48 Stunden Schnellservice \*\* neueste dt. Anleitungen \*\* zuverlässig \*\* regelmäßige Gratisliste \*\* Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien

**Verkaufe Spiele für C-64 Data:** Pod, Hyperbowl, Gunshoe, BMX-Trials, World Games + ein Modul Wizard of War!!! Ruft an: Jochen Güttles, Alter Hof 4, 5307 Wachtberg 5, 0228/344831.

**\*\*\* Amiga \*\*\*** Topaktuelle Software \*\* günstig! \*\* 48 Stunden Schnellservice \*\* neueste dt. Anleitungen \*\* zuverlässig \*\* regelmäßige Gratisliste \*\* Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien

**Neu!!** Ihr könnt jetzt nach 4 versch. Arten PD für Euren C-64 bestellen. z.B. kostet eine fertige PD-Disk 3,50 DM, oder eine von Euch selbst zusammengestellte Disk kostet 3,50 DM. Info + Liste gibt's gegen 1 DN von: Jens Neumann, Beuneweg 21, 6108 Gräfenhausen.

**Amiga Org. ca 90** z.B. Powermonger, Xiphos, VWings, Transw, 3 D Soccer, Vaxine, Supercars, FullMetal, Ishido, Geisha, Honndo Shadow, Atomix usw. ca. 50% unter Neupr. + Porto Michael Schliht, Ritterhuderstr. 51, 2800 Bremen, 0421/617837

**Habe immer die neueste Soft für den alten guten C-64.** Riesenauswahl, superbillig und brandheiß. Liste gratis bei: Ralf Nowakowski, Ziegelwiesenstr. 28, 8372 Zwiesel.

**Hallo Amiga!** Ob Zocker, Anw., Sport, Simulant oder Action-Fan: Ich habe das, was Ihr braucht in einer gigantischen Gratisliste zusammengefaßt!!! E. Deus, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1.

**PC: Covert Action 50 DM;** Rise of the Dragon 45 DM, Earhrise 30 DM, nur Ori. Ori. Monkey Island-Lös. von Lucasf. 10 DM, je ohne Porto. vor 19.00 Uhr zwecklos: 02134/32855, Rainer Burhenne, Sternweg 29, 4224 Hünxe

**Amiga! Die 1. Adresse für den engagierten Amiga-User.** Topaktuelle Software und viele Anleitungen super-schnell und günstig! Umfangreiches Gratisinfo auf Supertooldisk noch heute bei G. Nittel, Postfach 612, A-8011 Graz/Austria anfordern!

## THE WICKED WRAITH

Ein spannendes Textadventure, komplett in deutscher Sprache mit einem erstklassigen Parser, der fast jeden deutschen Satz akzeptiert und eine intelligente Meldung ausgibt. Zahlreiche umfangreiche Texte vermitteln Ihnen eine unglaublich dichte Atmosphäre.



Werden Sie das Geheimnis des fremden Raumschiffs lösen? Viele spannende Stunden stehen Ihnen bevor.

Zum Superpreis von nur **DM 39,-**

Das Programm ist komplett in deutscher Sprache geschrieben und wird mit einem ausführlichen Handbuch geliefert. Dazu bieten wir einen günstigen Update-Service.

Bestellen Sie noch heute bei:  
Torsten Schulz, Ritterstraße 2, 4600 Dortmund 1  
oder 16 22 62 (rund um die Uhr)


Versandbedingungen:  
Nachnahme: + DM 5,-  
Vorkasse: versandkostenfrei  
Ausland nur Vorkasse.





**VIDEO-  
PREISLISTE  
NR. 6**

- alle Neuheiten auf einer  
3-Std.-Cassette  
- z.B. M.U.D.S., Powermonger,  
Robocop 2... u.v.a.  
- Videopreislite Nr. 6 für nur: 19,90 DM



**WORLD  
OF  
WONDERS**

**SERVICE-  
LEISTUNGEN:**

Kilopost Service:  
7,00 DM Aufpreis

Sicherheitskarte:  
3,00 Aufpreis

**Abonnement  
telefonisch erfragen**

Copyright, Idee und alle Rechte  
bei W.O.W.

Tel: 06196/3276  
Mo.-Fr. 9-21 Uhr,  
Sa. 9-14 Uhr  
Sonst. Anrufbeantworter

Kostenlose Preislite I  
World of Wonders  
Marktplatz 29  
6231 Schwabach/Ts.

**VERSANDKOSTEN**

Nachnahme: 7,90 DM  
Vorkasse: 5,00 DM

**Suche, tausche, verberge PD-Disketten C-64!!** Only legal!!  
Bitte Rückporto oder Tausch gegen Eure Liste! Peter Lange, Karl-Hänel-Straße 28, 8000 München 50.

**Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen** (Sondtr.-Module + IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 15 DM plus Porto!  
M. Kohn, Stepmannstraße 1, 4600 Dortmund 70.  
Auch Demos, o.Ä.

**Verk. C-64 Orig. Bard's Tale 2+3**, Wasteland je 30,- DM + Porto. Tel: 07071/27484 ab 14 Uhr!  
Joachim Kübler, Brunsstr. 19, 7400 Tübingen.

**C64 Spielegenerator der Spitzenklasse.** Völlig einfache Bedienung ohne Vorkenntnisse. Ruck zuck ist Ihr eigenes Spiel fertig - daher die ideale Nebenverdienstmöglichkeit - echt super! Disk + Handbuch nur 20,- Geld/Scheck an M. Wenderoth, Egerländer Weg 2, 3505 Gudensberg.

**Amiga-Abos:** Günstige Abos 1 Monat lang! Näheres auf Anfrage. Schreibt an: H. Müller, Postfach 1, A-9027 Klagenfurt. Es sind ca. 90-150 Disks, das Abo kostet Euch 1000 ÖS! Be fast Dudel

**You want the newest Software for your Amiga or Atari ST.** Contact us: "The Elite", Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

**Wir haben immer** die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Robert Tremel, Postfach 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

**Verkaufe** Sim City, Invest, Transworld, Turrican, Die Hard, Rings of Medusa, Zombi. Alles Orig. und für C64. Schreibt an: M. Pettenpaul, Klinken 7, 4952 Porta Westfalica, Preise nach VEB.

**Amiga!** Ich habe einfach alles. Tophits u. Evergreens. Brandneue Softw. trifft laufend ein. Viele dt. Anleitg.!! Liste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

**Amiga!** Ich habe einfach alles. Tophits und Evergreens. Brandneue Software!! Gratisliste anfordern! Anleitungen in deutsch. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

**You want the newest Software for your Amiga or Atari ST.** Contact us: "The Elite", Franz Thursa, PF 532, A-1100 Wien.

**Amiga 500** Topaktuelle Amigasoftware günstig, schnell u. 100% zuverlässig. Superpreise durch Mengenstaffel. Gratisliste anfordern. Schreibt an: Torsten Bastian, Badalée 10, 2253 Tönning. Auch Tausch möglich!! Beeilt Euch.

**Amiga!** Neueste Soft zu verkaufen, Spiele, Demo + Utility. Catalog-Disk gibt's umsonst!!! Jetzt, auf zum Telefon und ganz schnell: 02461/3845! Beeilung! Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich.

**\* Amiga \* Amiga,** Topaktuelle Soft abzugeben. Habe fast alles! Gut + billig! No Abos. Call fast or die: 02461/3845. Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich.

**Verkaufe!** Habe neueste Soft: 2-3 Tage alt. Ruf an: 02403/24152 ab 20 Uhr. Greetz to Wizler from Shadowman! Mark Schmidt, Moltkestr. 31, 5180 Eschweiler.

**Verkaufe superbillige Super-Spiele!** Liste gegen 1 DM Porto. Tausche auch Spiele. Verkaufe auch Telespiel und suche Pokes! Schreibt an Dirk Ilgner, Im Flecken 14, 3007 Gehrden 1

**Verkaufen Amiga-Spiele:** Tiebreak, Manchester United, Logo, Italy '90, Euro Soccer 88. Ruft einfach bei Heiko Köhler (04121/5276) oder Thomas Pohl (04121/20875) an! Los, los! H. Köhler, Schützenstr. 4, 2207 Kiebitzreihe

**!!Amiga-Software!!** Topaktuell und immer am letzten Stand, supergünstig und wirklich alles, was es für den Amiga gibt. Darum noch heute Liste anfordern unter R. Fertil, PF 3007, A-1141 Wien.

**!!Amiga-Software!!** Topaktuell und immer am letzten Stand, supergünstig und wirklich alles, was es für den Amiga gibt. Darum noch heute Liste anfordern unter R. Fertil, PF 3007, A-1141 Wien.

**AMIGA-Zuverlässigkeit gesucht?** So nebenbei guter Service und rasche Erledigung bei neuester Super-Soft selbstverständlich? Liste: C. Ruff, Postfach 586, A-4840 Vöcklabruck.

**Biete neueste Amiga, C64, ST Software** Riesenauswahl; Billigstpreise; Super Service; Info anfordern, write fast!! Vale Kosau Gonzales, Schillerstr. 15, 2800 Bremen 1.

**C-64 Abos (Spiele) Infos von:** The Ancient Temple, B. Humer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. Billigst, aktuell u. wöchentl. Lieferungen!! \*You have sure seen our demos (Aldance I, II, III)\*

**Du suchst neueste + 100% funktionierende Amiga-Software??** Wir haben sie. Für die Gratisliste und Infos schreibt an: B. Humer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. \* Simple The Best! \*

**Amiga-Gratisliste!!!** Mehr als 1500 Programme. Billig, neueste Software und schneller Service, 100% zuverlässig!! \*B. Humer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. \* Auch Oldies + Abos.

**Amigasoft:** Maximal eine Woche alt!! Super Software (Spiele, Anwender...) extrem billig + schnell. Um die Gratisliste zu erhalten schreibt an: B. Humer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. Auch Abos.

**C-64 PD-Soft Demo- und Intromaker,** Musik, K-Plgs, Anwender Demos usw. 100% legal Stuff, 160 Disk beids. voll zum Selbstkostenpreis. Liste auf Disk für 2,- DM RP. R. Kairies, Lönsring 15, W-2105 Sevetal 2.

**Verkaufe folgende Spiele f. C-64:** Hellowoon, The Three Musketeers, Jinxter, Super Quintet (Spielesammlung) Auf Disk f. 20 DM. Folgende Spiele auf Kassette; The Hobbit u. Jump Jet = 10 DM sowie diverse Billigspiele auf Disk f. 10 DM. Tel: 05223/72385, Achim Köppen, Heckenweg 6, 4983 Kirchlingern 2.

**PC-Soft gebe ich günstig ab!** Für die ASCII-Liste bitte eine leere 5,25" Disk an: Thomas Suschnik, Ritzingstr. 23/6, A-9100 Völkmarkt, Austria.

**PC-Soft gebe ich günstig ab!** Für die ASCII-Liste bitte eine leere 5,25" Disk an: Thomas Suschnik, Ritzingstr. 23/6, A-9100 Völkmarkt, Austria.

**Amiga Amiga** For the newest software on Amiga call our hotline 02161/3845. Hurry up or you will be dead! Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich.

**Eeeey, you!** Your floppy hungers for stuff????? There's only one solution: 02461/3845. See you! Eeeey, you! Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich.

**Verk. die neuesten Games!** Ralt Köster, PF 106747, 4770 Soest "Amiga"

**-SCHWEIZ- AMICA LEGAL ABO** Verk. die neuesten Amiga-Demos. Billige Abos. Infos: Risk of Zeus, Stefan Gubser, Rebacker 17, CH-8645 Jona, Schweiz. Keine Raubkopien!!! Amiga!!

**On the Road 40 DM,** Transworld 35 DM, Invest 35 DM, Reederei 20 DM, Austerlitz 30 DM, E-Motion 20 DM, Player Man. 25 DM. Ralf Reicher, Bergacker 4, 3258 Aerzen 11, 05158/883 ATARI ST

**Verkaufe Amiga Originale:** Battle Command, Wollpack, Team Yankee, Airborne Ranger, Xenomorph. Liste anfordern bei: W. Schicker jun., Kirchplatz 16, 8370 Regen. Tel. 09921/7284.

**Verk. Orig. Software für Amiga:** Pang (45 DM), Loopz (40 DM), Puzznig (45 DM), Masterblazer (50 DM)... Sven Klamann, Schulze-Relitzsch-Str. 7, 3057 Neustadt 1

**Wir haben immer** die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Robert Tremel, Postfach 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

**Demos, Diskmagazine, PD, ...** Schnell, neu und gut! 1,40 DM für Katalogdisk. Charly Champ, Goerdelerweg 80, W-7300 Esslingen.

## Roland Steinhauer Computerspiele

Tel. 08631/90770      24 Std. Bestellannahme

Titel	Amiga	ST	PC
Advanced Tactical Fighter II	64,90		64,90
Alpha Waves	62,90	62,90	64,90
Battle Command	64,90	64,90	72,90
Crash Course			72,90
Demoles	64,90	64,90	
Great Court 2	64,90	64,90	64,90
Hard Nova			72,90
Kick Off 2	49,90	49,90	49,90
Legend of Fearghall	64,90	64,90	72,90
Loopz	49,90	49,90	64,90
Lords of Doom	64,90	64,90	64,90
Lost Patrol	62,90	62,90	72,90
Lotus Sprint Turbo Ch.	64,90	64,90	
Magie Fly	64,90	64,90	
Master Blazer	64,90	64,90	72,90
Midnight Resistance	62,90	62,90	
Mig 29 Fulorum	84,90	84,90	84,90
M.U.D.S.	64,90	64,90	72,90
Panzer Kick Boxing	72,90	72,90	72,90
PGA-Tour-Golf			64,90
Powermonger	72,90	72,90	
Projectyle	64,90	64,90	
Secret of Monkey Island (D)	84,90	84,90	72,90
Silent Service II			79,90
Sim City	72,90	72,90	72,90
Sim Earth			94,90
Super Skewer	49,90		49,90
The Light Corridor	87,90	87,90	
Transworld	64,90	64,90	74,90
Welltris	62,90	62,90	62,90
Wing Commander			79,90
Wonderland	72,90	72,90	84,90
Z-Out	49,90	49,90	

Servicezeiten: Mo-Sa: 10-12 Mi u. Do: 14-16 u. 19-21 Uhr  
!! Sa: 14-16 Uhr !!

Nachnahmegebühr: DM 7,-      Preisliste: DM 1,60 in Briefmarken  
Computerspiele Steinhauer, 8266 Töging, Max-Eyth-Str. 10



## \* \* \* Zillesoft \* \* \*

Titel	AM	ST	PC	Titel	AM	ST	PC
ATF II	68.90	68.90	68.90	Narc	68.90	68.90	68.90
Alpha Waves	53.90	-	53.90	On the Road	68.90	68.90	68.90
Badlands	58.90	68.90	68.90	Operation Stealth	68.90	68.90	78.90
Battle Command	68.90	68.90	78.90	Pang	68.90	68.90	-
Battle Storm	68.90	68.90	78.90	Penza Kick Boxing	78.90	78.90	78.90
Betrayal	78.90	-	-	Paradroid '90	68.90	68.90	-
Big Business	58.90	68.90	63.90	PGA Tour Golf	-	-	68.90
Billy the Kid	68.90	68.90	68.90	Pool Of Radiance	68.90	-	68.90
Cadaver	68.90	68.90	-	Pop Up	53.90	-	53.90
Car-Vap	68.90	68.90	-	Powermonger	78.90	78.90	-
Challengers	78.90	78.90	78.90	Powerpack	68.90	68.90	-
Chase H.Q.	68.90	68.90	-	Puzznik	68.90	68.90	-
Chess Simulation	68.90	68.90	-	Red Baron	-	-	98.90
Covert Action	-	-	108.90	Red Storm Rising	63.90	63.90	-
Crash course	-	-	78.90	Rick Dangerous 2	63.90	63.90	68.90
Crown	68.90	68.90	68.90	Monkey Island	94.90	94.90	94.90
Dark Spyre	-	-	73.90	Silent Service II	-	-	68.90
Das Boot	-	-	93.90	Sim City	78.90	78.90	78.90
Dinosaurs	58.90	68.90	68.90	Simutopia	63.90	63.90	-
Dragon Breed	68.90	68.90	-	Spincrazy Worlds	-	-	68.90
Duck Tales	73.90	73.90	108.90	Stellar 7	-	-	78.90
Elvira D.	63.90	63.90	63.90	Stormovik	58.90	-	68.90
Epyx Sporting Gold	58.90	53.90	-	Super Shwock	68.90	63.90	-
F-16 Miss. Disk II	78.90	78.90	98.90	Team Suzuki	78.90	78.90	88.90
F-19 Stealth Fighter	78.90	78.90	98.90	Team Yankee	68.90	68.90	-
Galactic Empire	-	-	78.90	The Immortal (IMB)	78.90	-	-
Genesis	68.90	68.90	78.90	Tower Fra	78.90	-	-
Great Courts 2	68.90	68.90	68.90	Transworld	68.90	68.90	78.90
Hard Drivin II	68.90	68.90	78.90	Ultima V	73.90	73.90	73.90
Hard Nova	-	-	73.90	UltimaVI	-	-	89.90
Invest	64.95	58.90	-	Warlord	73.90	-	73.90
Islands	68.90	-	78.90	Wing Commander	76.90	76.90	98.90
James Pond	68.90	68.90	-	Wonderland	63.90	63.90	93.90
Kings Bounty	-	-	73.90	Z-Out	-	-	-
Kings Quest V	-	-	108.90	X-Copy incl. Hardw	63.00	-	-
Knight of the Sky	-	-	109.00				
Lemmings	63.90	63.90	78.90				
Lettris	63.90	63.90	-				
Links	-	-	108.90				
Loopz	58.90	58.90	68.90				
Lords of Doom	68.90	68.90	68.90				
Lotus esprit	68.90	68.90	-				
M.U.D.S.	68.90	68.90	78.90				
M1 Tank Platoon	78.90	78.90	68.90				
Masterblaster	78.90	68.90	75.90				
Metal Masters	68.90	68.90	68.90				
Might & Magic II	78.90	-	73.90				
Moonbase	-	-	134.90				

Einige Titel waren bei der Drucklegung noch nicht lieferbar. Sie können sich die neuesten Titel jedoch jederzeit verschaffen lassen. Auslieferung erfolgt nach Bestell-Datum. Gesamtproduktkosten (inkl. 10% MwSt.) Computer + Drucker + Software + 10% MwSt., PC + 10% MwSt., KID 402634/43, BLZ 360 100 43, Nachname + 04.8. Ausland nur Vorkasse - 01.10. - Kein Ladenverkauf, nur Versand! Schreiben Sie uns.

### Zillesoft

N. Zielinski - Alpener Str. 67a - 4134 Rheinberg

oder rufen Sie uns an:

02843-80187 (Anrufbeantworter), FAX 02841-22778

Hotline Di + Do 19 - 21 Uhr - SA 10 - 15 Uhr

**Software Amiga!!!** Billige Amiga-Soft ruft schnell bei mir an, Tel: 037431001. Dvong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düringen.

**Software für Schweiz!** Habe neueste Soft für nur billige Preise. Mein Tel: 037431001, verlange Due. Dvong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düringen.

**Amiga! Amiga!** Wenn Ihr neue Soft braucht, dann ruft mich an von 16-22 Uhr, Tel: 037431001, verlange Due. Dvong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düringen.

**Amiga! Amiga! New Amiga, Amiga!** Nur neue Soft gibt's bei mir, eventuell auch ältere. Mein Tel: 037431001. Dvong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düringen.

**Amiga CH Amiga CH!** Neue Software bei mir, alles 100%. Ruf mich jetzt an: 037431001, 16-22 Uhr, verlange Due. Dvong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düringen.

**Amiga Software!** Biete neue Software für sehr billige Preise, mein Tel: 037431001, verlange Due. Dvong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düringen.

**Amiga! Amiga! Amiga!** Verkaufe Software für ein paar Fr., 2-3 Tage alte Software. Ruf an: Dvong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düringen, Tel: 037431001

**Amiga! Schweiz!** 2-3 Tage alte Software zum Verkauf von 2.50 Fr pro Disk, jede Disk mit Garantie und 100% Errorfree. Ruft do heute noch an: 037431001. Dvong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düringen.

**Amiga - Contact for buying latest soft.** Free Catalog-Disk. Call me now: 02461/3845. Vergeßt alle anderen Looser! Peter Bartel, Römerstraße 190, 5170 Jülich.

**Du brauchstst** neueste und funktionierende Software? Wir haben sie! Für Info ruf: 02461/3845! Simple the best! Peter Bartel, Römerstraße 190, 5170 Jülich.

**You want it, you got it!** Biete immer aktuelle Software für Amiga. Liste anfordern. Schreibt an Michael Pokorny, Postfach 41, 1110 Wien.

**You want it, you got it!** Biete immer aktuelle Software für Amiga. Liste anfordern. Schreibt an Michael Pokorny, Postfach 41, 1110 Wien.

**You want it, you got it!** Biete immer aktuelle Software für Amiga. Liste anfordern. Schreibt an Michael Pokorny, Postfach 41, 1110 Wien.

**Verkaufe billige C-64 Software.** Habe immer die neuesten Games u. Anwender. Liste bei: Dt. Who / S-Soft, Christian Bucher, PO Box 4, A-4611 Buchkirchen, Austria or call: 07242/28139 (Chris!!)

**You want it, you got it!** Biete immer aktuelle Software für Amiga. Liste anfordern. Schreibt an Michael Pokorny, Postfach 41, 1110 Wien.

**Verkaufe C64 komplett mit Monitor,** Floppy, Mouse, 2 Joysticks, 1 Joystick, ca. 200 Disketten, teilw. bespielt. Geräte 100% ok. NP 2600 VB, Tel: 02136/36798 ab 18 Uhr, Carsten Borgards, Kirchstr. 46, 4100 Duisburg 17

**Warum Ihr Eure PD-Soft nur noch von mir beziehen solltet?** Weil ich 1. billig bin (Disks gestaffelt von 2,- bis 1,20 DM); 2. zuverlässig bin; 3. ein großes Angebot habe (420 Disks) und 4. sehr schnell bin! Also schreibt mir mit 2,- DM RP! M. Mätthner, Gartenstraße 3, W-6108 Gräfenh. C64/Disk

**Verk. Original auf Diskette:** The Best of Grafik 1, Soldier of Light, Druid 2, Astronomy-Program, High Flyer, Menu Planner und Deadline-Adventure zusammen für 100 DM. Markus Grundel, Birkenwaldstr. 59, 6053 Obertshausen 2

**Atari-ST-Austria.** Über 1200 Top-Games und Anwendersoft zu vergeben. Bei Mehrabnahme gibt's 10% Ermäßigung. Liste anfordern bei: Karl Pölzler, Postfach 1000, A-8670 Krieglach/Austria

**You want the newest Software for your Amiga or Atari ST.** Contact us: "The Elite", Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

**\*\*\* Amiga \*\*\*** Topaktuelle Software \*\* günstig! \*\* 48 Stunden Schnellservice \*\* neueste dt. Anleitungen \*\* zuverlässig \*\* regelmäßige Gratisliste \*\* Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien \*\*

**Verkaufe Amiga Orig.:** Ruf Honda, Bloodwych, Toyota GT Rallye, Kick Off 2, Player Manager u.a. an den Höchstbietenden. Nur schriftl. Angebote! Tausch auch möglich!! "Amiga" Frank Effe, Hauptstr. 20 1, 3180 Wolfsburg 32

**Wir verkaufen die neueste Atari u. Amiga-Softw..** Alles max 24h alt. Modem-Imports. Hol Dir ein Info bei The Clan, Roger Wattenhofer, Pf 263, 8654 Siebnen/Schweiz oder Tel: 077/931809.

**Abg für ST!** Fast and cheap from USA. Write fast for Infos. Vale Kosau Gonzales, Schillerstr. 15, W-2800 Bremen 1.

**Habe die neueste Soft für C-64.** Riesenauswahl, superbillig. Gratis-Liste bei Ralf Nowakowski, Ziegelwiesenstr. 28, 8372 Zwiesel. !!! Write fast !!!

**Amiga - for latest and best stuff contact** only us. We got everything (almost). Waste no time and hang on: Call 02461/3845. Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich.

**Software?** Kein Problem, wir haben sie. Ruf an u. es gibt 'ne Katalog-Disk (o. direkt Soft). Also, auf geht's: 02461/3845. Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich.

**C64! Habe immer die neuesten Games!** T. Meyer, Lindern 10, 2838 Salingen, Tel: 04271/2587 C64 C64 C64

**Amiga-Orig-Softw.:** Great Courts, DPaint 3, Finest Hour, Tower Fra, Carrier Command, Hostages, North + South, Ferrari Formula 1, Harrier-Flugsim., Rings of Medusa, Oil Imperium, Wall-Street Wizard, Teenage Queen, Hollywood-Poker Pro - Tel: 07224/5806, Glodd, PF 1310, 7562 Gernsbach.

**Hey Freaks!** Die neuesten Intros -Demos - Megademos der Amigascene zu Spottpreisen!!! Call: 09391/7326, auch Abos etc. Bernd Matera, Kirchberg 7, 8771 Erlenbach.

**Hey Freaks!** Die neuesten Intros -Demos - Megademos der Amigascene zu Spottpreisen!!! Call: 09391/7326, auch Abos etc. Bernd Matera, Kirchberg 7, 8771 Erlenbach.



## RICHARTZ

**Computer-Fachversand**  
Postfach 1308, 4054 Nettetal 1  
(02153) Tel: 3736 Fax: 89329

Titel	Amiga	MS-DOS
A10-Tankiller	81.50	81.50
B.A.T.	79.50	-
Battlechess 2	62.50	74.50
Battletech II	-	86.50
Blue Max	-	86.50
Car VUP	68.50	-
Chaos strikes back	62.50	-
Chase HQ 2 (d)	62.50	-
Dark Spyre	-	79.50
Dragon Wars (d)	67.50	69.50
Duck Tales	68.50	68.50
Elvira	79.50	97.50
F-19 Stealthfighter	72.50	84.50
Grenia	68.50	79.50
Great Courts 2	68.50	-
Hejoses Quest 2	89.50	89.50
Indianapolis 500	67.50	67.50
Indy Jones Adventure	67.50	69.50
Kick Off II	58.50	-
Klax	49.50	59.50
Knight of Sky	-	99.50
Lemmings	64.50	-
Links	-	94.50
Lost Patrol	61.50	69.50
M.U.D.S.	67.50	74.50
MIG 28 FULCRUM	69.50	-
Monkey Island	79.50	79.50
Moorebase	-	79.50
Narc	62.50	-
On the Way	59.50	59.50
Operation Stealth	63.50	73.50
Pirates!	62.50	62.50
Pop Up	58.50	-
Populous	67.50	67.50
Powermonger	67.50	-
Railroad Tycoon	-	89.50
Rainbow Islands	58.50	-
Red Baron	-	92.50
Rise of Dragon	-	32.50
Savage Empire	-	79.50
Second World	53.50	59.50
Shanghai 2	-	84.50
Silent Service 2	69.50	69.50
Sim City	69.50	69.50
Sim Earth	74.50	96.50
Space Quest 3	89.50	89.50
Spincrazy Worlds	62.50	-
Team Suzuki	64.50	-
Their Finest Hour	69.50	69.50
Total Recall	62.50	-
Ultima 5	72.50	72.50
Warlords	66.50	68.50
Wing Commander (dt.A)	-	94.50
Wings	74.50	-
Wolf Pack	79.50	89.50
Wonderland 1MB	72.50	89.50
X-Copy + Hardware	59.50	-
Zak McKracken (d)	67.50	67.50
Zak McKracken	64.50	-
Zellied	68.50	68.50

elekt. Bootselektor, ohne Löten	59,50
Kick-Umschalter, inkl. Kickstart	89,50
3.5" Amiga Drive, extern, Bus	189,50
5.25"-Laufwerk, extern, Bus	279,50
512 KB Ramerw., Amiga 500, mit Uhr	129,50
Mäuse, für alle Computer ab:	89,50
Soundblaster, Soundkarte	349,00
AdLib-Soundkarte, inkl. Composer	267,50

**AMIGA-PD-PAKET-I**  
Spiele (Trucking, Pipeline etc.) und Tools (AmigaFOX, A.R.P.Wb1.3 etc.) das ideale Paket für Einsteiger und Profis!  
**10 Disketten, MF2DD, randvoll DM 39,50**  
(Angebot inkl. Porto und Verpackung!)

Einige Programme sind noch nicht lieferbar! Dies ist nur ein Auszug aus meinem Angebot! 24-Std.-Bestellannahme (Anrufbeantworter) DM 2,- (Briefmarken) für AMIGA Katalogdiskette. Intürmer und Preisänderungen vorbehalten! NN-Versand Inland + 7,- / Ausland VK + 10,-

## Tel: 02153 - 3736



## Kleinanzeigen

**Hey Freaks!** Die neuesten Intros -Demos - Megademos der Amigascene zu Spottpreisen!!! Call: 09391/7326, auch Abos etc. Bernd Matera, Kirchberg 7, 8771 Erlenbach.

**Verkaufe Spiele!** C64-Disk; Appren-tice 35,- DM, Bards Tale 3 55,- DM, Dragon Wars 45,- DM, Maniac Mansion 55,-DM, Space Rogue 49,- DM, Amiga: New York Warriors 75,- DM, Populous (Erw) 35,- DM, C-64 Cass: Kick Off 2 30,- DM, Great Courts 45,- DM, Tetris 14,- DM, Subbuteo 30,- DM. René Röll, Stettiner Straße 8, W-8480 Weiden.

**!Amiga Software!** Topaktuell u. supergünstig. Immer das Neueste, was es für den Amiga gibt. Liste anfordern unter Roman Fertl, Postfach 6, A-1145 Wien.

**!!Amiga-Software!!** Topaktuell und immer am letzten Stand, supergünstig und wirklich alles, was es für den Amiga gibt. Darum noch heute Liste anfordern unter Roman Fertl, PF 6, A-1145 Wien.

**Amiga!** Ich habe einfach alles. Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!! Liste anfordern bei: Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

**You want the newest Software for your Amiga or Atari ST.** Contact us: "The Elite", Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

**\*\*\* Amiga \*\*\*** Topaktuelle Software \*\* günstig! \*\* 48 Stunden Schnellservice \*\* neueste dt. Anleitungen \*\* zuverlässig \*\* regelmäßige Gratisliste \*\* Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien.

**\*\*\*Amiga\*\*\*** Topaktuelle Amigasoft-ware günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!!! \*\*\*Amiga!!!

**You want the newest Software for your Amiga and Atari ST.** Write to: "The Elite", PF 235, A-1051 Wien. Unsere Arbeit wird nicht eingestellt! Gruß, The Elite

**You want the newest Software for your Atari ST and Amiga.** Write to: "The Elite", PF 235, A-1051 Wien. Wir stellen unsere Arbeit sicher nicht ein!! The Elite

**Habe immer die neueste Soft für Amiga, C-64 und Schneider CPC.** Riesenauswahl, superbillig. System angeben. Gratis-Liste bei Hot Soft, Ralf Nowakowski, PF 1320, 8372 Zwiesel.



# WORLD OF WONDERS

CLUB 2000

<b>C-64-Beispiele:</b> Creatures dt. 34,90 Dino Wars komp. dt. 22,90 Exterminator dt. 34,90 Narc dt. 34,90 Pang dt. 41,90 Total Recall dt. 32,90 Transworld komp. dt. 37,90 Turrican dt. 32,90 Unendl. Geschichte komp. dt. 32,90  <b>Atari ST-Beispiele:</b> Car Vup dt. 54,90 Chass HQ 2 dt. 54,90	Gem "X" dt. 34,90 Narc dt. 54,90 Team Suzuki dt. 54,90 The Power dt. 27,90 Total Recall dt. 54,90 Turrican 2 dt. 54,90 Ultima Ride dt. 54,90  <b>Amiga-Beispiele:</b> Battle Storm dt. 54,90 Car Vup dt. 54,90 Chass HQ 2 dt. 54,90 Duck Tales dt. 61,90 Gem "X" dt. 34,90 Narc dt. 54,90	Lemmings dt. 54,90 Secret of Monkey Island komp. dt. 54,90 Turrican 2 dt. 54,90  <b>PC-Beispiele:</b> Battle Tech 2 71,90 Dark Spyre dt. 67,90 Gem "X" dt. 34,90 Links 79,90 Moon Base dt. 69,90 Red Baron 86,90 Rise of the Dragon 86,90 Shanghai 2 71,90 Warlords 79,90
---	---	--



**SERVICE-LEISTUNGEN:**  
 Ellpost Service: 7,00 DM Aufpreis  
 Sicherheitskanten 3,00 Aufpreis



**VERSANDKOSTEN**  
 Nachnahme: 7,00 DM  
 Vorkasse: 5,00 DM



**ACHTUNG**  
 Bestellungen ab: **90,00 DM**  
 Versandkosten frei!  
 Jahresbeitrag telefonisch erfragen!

Tel: 06196/3276 Mo.-Fr. 9-21 Uhr, Sa. 9-14 Uhr  
 Sonst. Anrufbeantworter

Kostenlose Preisliste! World of Wonders Marktplatz 29  
 6231 Schwalbach/Ts.

**Habe immer** die neueste Soft für Amiga, C-64 und Schneider CPC. Riesenauswahl, superbillig. System angeben. Gratis-Liste bei: Hot Soft, Ralf Nowakowski, Postfach 1320, 8372 Zwiesel.

**Hi Suisse Amiga Freak!!!** Verkaufe neueste Soft für Deinen Amiga. Topgames für Spitzenpreise!!! Write to: Christen Martin, Im Wiesli 8, CH-8708 Männedorf, Infoblatt bestellen!

**Amiga \* Schweiz \* Amiga \* CH \*** Neueste Soft f. Deinen Amiga zu Spitzenpreisen!!! Also melde Dich bei: Christen Martin, Im Wiesli 8, CH-8708 Männedorf, Tel: 01/921588

**IBM-PC:** Verkaufe Originale: Buck Rogers, Ultima VI, BT III, Faergheil, Kryn, Azure Bonds uva. Preis VB. Suche auch andere Rollenspiele (1/4) und Tauschpartner. Tel: 02445/7913. Jochen Berners, Sittard 23, 5372 Olef

**Amiga Org. verk. ca 30-40% unter NP** ca. 70 PGA Golf; Vaxine, Italy 90, Magaziu, Haus, ShadowBeast; Grand Prix (25 DM) Snowstrike, Projekt Tyle, Reselution 101; Xiphos usw. Michael Schlitt, Ritterhuderstr. 51, 2800 Bremen 21 0421/617837

**Amiga:** Verkaufe Blood Money, Strider, Full Metal Planet, Xenon, Quartz, uva. Kaufe auch Oldies sowie Aktuelles! Nur Originale! Telefon 05382/4858, Ole Brandenburg, Harriehausen Nr. 30, 3353 Bad Gandersheim. Fast 100 Originale vorrätig, billig!

**\*\*\* PC \*\*\*** Wer hat Interesse an PC-Software (evtl. auch Anleitungen). Schreib an Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien, Kennwort: "PC" \*\*\*

**Verk! f. Amiga Originale** wie z.B. It came from the Desert, Rings of Medusa, Bard's Tale 1 + 2 ... uvm. ruft an ab 18 Uhr: 089/8141483, Claus Conrad, Hutererstr. 4, 8000 München 60 (ab 30 DM)

**Verk. für C64 folgende Originale:** Rainbow Islands, Klax, Flimbo's Quest, Microprose Soccer (25 DM + Porto) ab 18 Uhr: 089/8141483, Claus Conrad, Hutererstr. 4, 8000 München 60

**Verkaufe neueste Amiga-Software für 1,50 DM pro Disk.** Schreibt an: Martin Wimmer, Goldhoferweg 1, 8307 Oberahrn oder Gerhard Pritscher, Höslstr. 8, 8307 Oberahrn.

**Public-Domain für den CPC 664-612B** Liste gegen 1,- DM in Briefmarken. Rainer Christiansen, Dr. Todsenstr. 4, 2390 Flensburg.

**Verkaufe Originalsoftware für PC:** Full Metal Planet, deutsch (55,-), Preis inkl. Porto u. Verpackung. 069/761458, Klaus Sprenger, theodor-Fischer-Weg 59, 6000 Frankfurt/M. 90

**Tausche/Verkaufe C-64-Originale:** Dragon Wars, They Stole a Million, Soli-Flight, Glight Sim 2, Gunship, ... !! Markus Hermanns, Brüderstr. 36, 4050 Mönchengladbach 2, Tel: 02166/81232!

**Habe immer** die neueste Soft für Amiga, C-64 und Schneider CPC. Riesenauswahl, superbillig. System angeben. Gratis-Liste bei: Hot Soft, Ralf Nowakowski, Postfach 1320, 8372 Zwiesel.

**Habe immer** die neueste Soft für Amiga, C-64 und Schneider CPC. Riesenauswahl, superbillig. System angeben. Gratis-Liste bei: Hot Soft, Ralf Nowakowski, Postfach 1320, 8372 Zwiesel.

**Amiga:** Test Drive 2 35 DM, Space Harrier 20 DM, The Kristal 20 DM, Menace + Baal + Tetris 20 DM, Batman 30 DM, usw. Alles Originale. Michael Harth, Ludwigstr. 45, 8763 Klingenberg, Tel: 09372/3246

**GLÜCKSRAD!!** Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause + gewinnen Sie! Supergrafik, Sprachausg., Begr. editierbar. M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 10 Preis: 10 DM plus Porto! Only "AMIGA"

**Amiga!** Allerneueste Soft für Deinen Amiga!!! 1-2 Tage alt!!! Billig, schnell und gut! (Nur Abos)!! Call fast or die!! 07321/21796 (ask for Uwe) Nur von 18 Uhr - 21 Uhr !!! Uwe Dach, Meeboldstr. 50, 7920 Heidenheim.

**C-64 Disk Handbalcoach,** Managerspiel, Meisterschaft und Pokal, 18 DM. B. Robotta, Schlieffenstr. 58, 2900 Oldenburg

**AMIGA:** Verk. Originale von 15-25 DM. Liste gegen 1,- DM Rückporto. Hermann Folger, Reibersdorf 2, 8255 Schwindeg. Schreib, es lohnt! \*\*\* SUPER \*\*\*

**Neu! Neu! Neu!** Atari ST und C-64 Superspiele! Billig!!! Jetzt bestellen: Sim City, North and South usw. Kostenlose Liste bei: Casom Claus, Postfach 1244, 6780 Pirmasens. Beeilt Euch!!!

**Amiga!!** Spiegeln, Spiegeln an der Wand, wer hat das Neueste im ganzen Land??? 0-1 Tage alte Soft!!! Top Abos zu Superpreisen!!! 19-22 Uhr. 07321/24270 und ask for Rami. Rami Tasde, Schülestr. 3, 7920 Heidenheim.

**Verkaufe** Originale f. Amiga ab 15 DM, Liste bei M. Holm, Langenbranderstr. 42, 7564 Forbach 4. Kaufe oder tausche auch. Bitte nur Originale anbieten!!

**Programmiere** Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 - Send a blank disk and stamps for demo-disk.

**Verkaufe** meine 300 Public Domain Programme (Spiele, Utilities) f. AT (nur komplett) f. nur 130 DM. Tel: 0941/999915 abends

**Originale f. Amiga** zw. DM 10 + DM 40, haupts. Rollenspiele + Simulationen mit dt. Anleitung, z.B. Dungeonmaster, Simulationen z.B. Imperium, F-19, usw. F. Kothaus, Lansstr. 5, 5000 Köln 30, Tel: 0221/552121

**Amiga-Originale!!** Rings of Med. (40), Full Met. Plan. (40), Player-Man. (30), Kick Off 1 + 2 (25, 35), Starfl. (40), Midwinter (40), Dragonfl. (45), Tetris (20), Asterix (20), Clever u. Smart (25), Eye (15), Black Jack (15). Alle Spiele nur 320 DM!!! 05407/6556, Stephan Krone, Brinkstr. 7, 4512 Wallenhorst.

**Amiga-PD!** Verkaufe für 1,50 DM pro Disk PD-Soft. Disk im Preis einbegriffen. Fordert gegen 100% Antwort Liste an. Tausche ach im Verhältnis 1:1. Daniel Kempkes, Bömkesweg 56, 4290 Bocholt, Tel: 02871/122141!!

**!!!AMIGA!!!** Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen u. Software. Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

**!!!AMIGA!!!** Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!! Deutsche Anleitungen u. Software. Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, Postfach 13, A-1145 Wien.

**\*\*\*AMIGA!** Ich habe einfach alles!!! Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, Postfach 13, A-1145 Wien.

**\*\*\*AMIGA!** Ich habe einfach alles!!! Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!! Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, Postfach 13, A-1145 Wien.

## GERMAN DESIGN GROUP

### Deutsches Afrika-Korps

Diese historische Simulation beschäftigt sich mit dem Nordafrika-Feldzug in den Monaten März 1941 bis Februar 1943. Mit diesem exzellenten Strategiespiel können Sie den legendären Wüstenfeldzug des Generalfeldmarschall Rommel bis ins kleinste Detail nachvollziehen.

- Es können bis zu 254 verschiedene Einheiten eingesetzt werden.
- 7168 Felder große Karte mit ansprechender Grafik
- Malta Option (Operation Herkules Invasion der Inselstellung Malta)
- Airoup Option (Luftwaffeneinsatz)

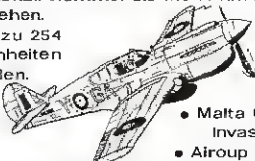
Hardware: Commodore 64 und Diskettenlaufwerk VC 1541 • Spielerzahl: 2 • Bestellnummer: C100101

Preis: DM 69,- • Programmversion: Stand Dezember 1989

Neuerscheinungen vorrätig • Händleranfragen erwünscht!

...kostenloser Katalog auf Anfrage ...kostenloser Katalog auf Anfrage ...

Rüdiger Rinscheldt • Buchholzstr. 17 • 4755 Holzwickede  
 Hotline: "Freitags von 16.00 - 18.30" ☎ 02301/12647





**Biete Software für Amiga!!** Tel: 05731/3925 (14-17 Uhr), 05731/26978 17-19 Uhr, 05732/74111 (24 Std.), Nur telefonisch!!! Michael Müller, Wernestr. 74, 4970 Bad Oeynhausen.

**Biete Software für Amiga!!** Tel: 05731/3925 (14-17 Uhr), 05731/26978 17-19 Uhr, 05732/74111 (24 Std.), Nur telefonisch!!! Michael Müller, Wernestr. 74, 4970 Bad Oeynhausen.

**AMIGA:** Mein Angebot - Soft aus allen Bereichen von 86 - 90! Tlw. mit Anleitungen! Absolute Dumps gekoppelt mit Superservice müßten Dich überzeugen! E. Deus, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1.

**If you wanna the newest stuff contact us!** Dial now Tel: 07025/4081 o. 57901 Call us or die in your shit! (Call only Mo/We 17-21 h!) \* only Amiga \* only Amiga \* PS: Viele dt. Anleitungen, Top-Preise!!! Alois Lipperle, Wernerstr. 7442 Neuffen.

**Mega-PD-Abo C-64!!** Interested in the newest pd-stuff (Demos, Diskmags...)?? Then write to M. Mättnar, Gartenstr. 3, W-6108 Gräfenh. (1.- DM RP!) Only great C-64/Disk!! Be fast

**\*\*DEMOS\*\*** Nur die neuesten Demos (3-3 days), auch ausgesuchte Liste m. 250 Demos u. Musikdisk: Nur 1,50/Disk (ohne Disk) bei: H. Schmidt, Rheiner Str. 74, D-4447 Hopsten! Nur legales!

**\*\*\*\* AMIGA AUSTRIA AMIGA \*\*\*\*** Die topaktuellste, aber auch ältere Software gibt es am günstigsten bei J. Müller, PF 14, A-2481 Achau/Austria. Fordere schnell eine Gratisliste an.

**Schweiz! Verkaufe die neuesten Spiele,** auf Wunsch auch alte. Fordert noch heute die Liste an bei Oliver Frei, Ringstr. 56, CH-4558 Winistort/Schweiz

**C54! Habe die neuesten Games!** z.B. Turrican I, Gall. Games II, Police Quest III, Invest, Rainbow Island, Sim City. Listen an: Michael Lau, Lüttje Een 7, 2974 Krummhörn 3.

**Super PD-Soft, ob Spiele, Anwender o. Demos,** wir haben für jeden etwas da. Kaufe u. tausche auch Spiele!!! S. Konarkowski, Theodorstr. 15, 4390 Gladbeck. (Only C-64 Disks) bye, bye!

**Verkaufe 4 Original-Games für den Amiga:** Polulous, Sim City, North & South, The Second World je 40 DM. Tel: 05426/2316. Thomas Eustervie-mann, Elve 41, 4414 Sassenberg 2.

**Neueste Software für den Amiga günstig abzugeben.** 100% Antwort!! Suche auch Tauschpartner für Demos, PD, etc. Schreib an: Wolfgang Veit, PO Box 591, A-4840 Vöcklabruck/Austria. Auch für Atari 8.

**Amiga!** Die neueste Software, im Abo oder einzeln! Verzichte auf unser Abo und bleib ein Lamer. Natürlich bei den Red Skins, Info bei Tel: 07761/3599 (Christian) Nutz Deine Chance. Christian Pecoraro, Weiherstr. 3, 7867 Wehr 2.

**Hallo C64 Freak!** Verkaufe für je 5 DM 7g. Programme: Spiel des Wissens, Eishockeymanager, WM Fußballmanager, Wirtschaftsmanager, (No Raubsoft) F. Kury, Blasiwald 8, 7808 Kollnau

**Verk. ST Orig.:** Je 20 DM: Warp, Test-drive, Maniax, Blasteroids, Virus, Voyager, Helter Skelter, Xybots, Safari Guns, Trauma, Shackled, Slayer, Out Run, Si-dewinder, Jupiter Probe. 0731/76634. M. Braun, Wilhelmstr. 20, 7910 Neu-Ulm

**Intros nach Wunsch!** Programmierg. nach Beschreibung. Tel: 040/6792564 /Tilman, 040/6781001 /Mirco. Tilman Streng, Lofotenstr. 34 a, 2000 HH 73.

**Amiga!** Topaktuelle Softw. abzugeben. Zuverlässig u. günstig. Gratisinfo: 02461/3845, P. Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich

**STOP! AMIGA! STOP!** Hier gibts die neueste Software. Schnell, diskret + zuverlässig. Katalog-Disk gibts dazu (wer's braucht!) Los gehts: 02461/3845, Peter Bartel, Römerstr. 190, 5170 Jülich.

**Amiga-Club** bietet neueste Softw.! Schreibt an: Lars Schmitt, PF 06, 6509 Flonheim

**Für Amiga:** Verkaufe/tausche Power-monger 60,-/E.S.S. 45,-/ Lords of the Rising Sun 40,-. Tausche gegen: Pirates, Imperium u. Nuclear War. Marc Bäuerle, An der Au 30, 6368 Bad Vilbel 3.

**Die 5 neuesten Games der Woche** für den Amiga für nur 10 DM. 10 Games für 20 DM. Per VK (bar/Scheck) oder NN (+8 DM). Wünsche angeben: M. Hasen-bein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1.

**Der C=64 soll tot sein?** - Noch lange nicht. Die 5 neuesten Szene-Disks mit Games, Maker, Intros, Demos uvm. (doppelseitig) f. nur 10 DM (bar/Scheck) oder NN (+5 DM) bei: M. Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1.

**\* Unicorn-PD \*** die besten PD-Progr. für Amiga & C=64. Mehr als 1000 Disks vorhanden. Katalogdisk je 1 DM. Bitte Systemangabe. PD-Disk schon ab 0,50 DM. Liste bei: Unicorn PD, M. Hasen-bein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1

**TELEFON 0711-262 42 09**

**HEISSE SOFT & COOLE PREISE**

**Sega Megadrive** - Areoblaster Genord Ka Ge Ki Shadow Blaster Star Cruiser Warrior Aresuta Kyukyoku Tiger Sword of Vermillion Darius II

**PC-ENGINE** - Jackie Chan Populous SCI Spin Pair Toy Shop Boys Varis III Volent Soldiers Zipang Bruce Lee Kung Fu Murder Club Battle Bastille

**GAMEBOY** - alle aktuellen Module a.A.

**SEGA GAME GEAR** - Alex Kid Sokoban Baseball Golf

**Fordern Sie unsere kostenlose GAME-NEWS mit aktuellen Spieltests an.**

**TOP 4 TALSTR. 69 C 7000 STUTTGART 1**

**\* Unicorn-Utility-Collection \*** für Ihren Amiga zum Superpreis von nur 10 DM (bar/Scheck) oder per NN (+5 DM). 25 Super-Utilities! bei: Unicorn-PD, M. Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1. Angebot gilt bis zur n. ASM.

**Keine harte DM mehr, dann kaufe Dir PD-Software.** Zufrieden wirst Du sein, zieh Dir meinen Katalog rein. Das ist der allerletzte Schrei, es kostet Dich nur DM drei. Amiga + C64 machen keine Probleme, das sind meine Computersysteme. Das alles zu einem Schleuderpreis, da läuft Deine Floppy heiß. Doch zum Ende laßt Euch sagen, der arme Postbote hat es zu tragen. Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

**Austria!** Amiga Software! Raum Möd-ling + Wien. Tel: 02236/811452. Jascha Osterman, Hohehardstr. 27/4, A-2344 Marktenzendorf.

**Laß Du es lieber bleiben und uns das Intro oder Demo schreiben.** Glaubst Du unseren Fähigkeiten, laß Dir durch uns Freude bereiten, traust Du ihnen aber nicht, gib Dir unsere Demodiskette Licht. Hast Du Wünsche sondergleichen, wir brauchen davor nicht weichen. Dies alles geschieht auf dem C64, dort ist Sperial Designs mächtig. Tel: 02871/42766 (Stefan, 19 Uhr). Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

**Sherical Designs \* Sperial De-signs** Amiga/C64 ... Call: 02871/42766 (Stefan) Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

**Laß Du es lieber bleiben und uns das Intro oder Demo schreiben.** Glaubst Du unseren Fähigkeiten, laß Dir durch uns Freude bereiten, traust Du ihnen aber nicht, gib Dir unsere Demodiskette Licht. Hast Du Wünsche sondergleichen, wir brauchen davor nicht weichen. Dies alles geschieht auf dem C64, dort ist Sperial Designs mächtig. Tel: 02871/42766 (Stefan, 19 Uhr). Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

**Action News** - Das Softwaremagazin über die Szene u. für die Szene. Fast alle großen Gruppen lesen dieses Mag. Seid auch Ihr für nur 5 DM informiert (C64). S. Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

**Diese Anzeige ist zwar klein,** aber dafür ist unser PD-Angebot (Amiga + C64) riesengroß. Ca. 600 Disks vorhanden. Liste gegen 3 DM. S. Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

**Sherical Designs \* Sperial De-signs** Amiga/C64 ... Call: 02871/42766 (Stefan) Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

**Originale auf Disk (à DM 15):** Nvy Seal, Laser Squad, Football Manager 2, Junxter, Rainbow Islands, Quedex, Draconus, Hard'n Heavy, Supermann (K.) und Sanxion (K.). 2 Datenset (à DM 10). Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Alles für nur DM 150,-.

**Verk. ST Orig.:** Je 20 DM: Warp, Test-drive, Maniax, Blasteroids, Virus, Voyager, Helter Skelter, Xybots, Safari Guns, Trauma, Shackled, Slayer, Out Run, Si-dewinder, Jupiter Probe. 0731/76634. Michael Braun, Wilhelmstr. 20, 7910 Neu-Ulm

## MR - Soft

Hier spielt der Chef selbst!

	AMIGA	ATARI ST	PC / AT		
A 10 Tank Killer	85.90	Apprentice	54.90	Betrayal	89.90
Cadaver	69.90	BSS Jane Semour	64.90	Buck Rogers dt.	85.90
Champions of Kryn	79.00	Cadaver	69.90	Champions of Kryn	74.80
Chaos strikes back*	64.90	Chaos strikes back	69.90	Eye of the Beholder	79.90
Dragons Flight	75.90	Dragon Flight	69.90	Flight of the Intruder VGA	89.90
Elvira komplett dt.	74.90	Elvira komplett dt.	74.90	F-16 Falcon	89.90
F-19 Stealth Fighter	74.90	F-19 Stealth Fighter	74.00	Hard Nova	79.90
F-29 Retaliator	64.90	F-16 Combat Pilot	69.90	Indianapolis 500	69.90
Indianapolis 500	69.90	F-16Falcon dt.	74.90	Ishido	74.90
Invest	59.90	F-29 Retaliator	65.90	LHX Attack Chopper	99.90
Ishido	69.90	Immortal	69.90	Loom	75.00
Klax	54.90	Imperium dt.	69.90	Lost Patrol	74.90
Lemmings	74.90	Indiana Jones dt.	69.90	M 1 Tank Platoon	89.90
Lost Patrol	64.90	Klax	54.90	Mig 29 Fulcrum	89.90
Lotus Esprit Turbo Chail.	64.90	Larry III	89.90	Populous	69.90
M 1 Tank Platoon*	75.90	Midwinter	69.90	Ports of Call	89.90
Panza Kick Boxing	74.90	Panza Kick Boxing	74.90	Railroad Tycoon	89.90
Paratroid 90	64.90	Paratroid	69.90	Team Yankee	79.90
Pool of Radiance	64.90	Popolous dt.	89.00	Silent Service II	89.90
Power Monger	74.90	Pool of Radiance*	69.90	Sim Earth dt.	89.90
Railroad Tycoon*	85.90	Sim City	74.90	Ultima 6	84.90
Their finest Hour	69.90	Their finest Hour	74.90	Wing Commander	84.90
Ultima V	74.90	Turrican	54.90	Wing C. Mission	45.90
Wings 1 MB	74.90	TV Sports Basketball*	74.90	Wolfpack	89.90
Wing Commander*	79.90	Ultima V*	74.90	Wonderland	89.90

\* = wird erwartet

Versandkosten DM 8,-

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

**Ständig Neuerscheinungen, bitte nachfragen**

**Tel.:(0 60 74) 9 84 82 Fax.:(06074) 9 53 47**

Mon.-Sam. von 10.00-19.00

Michael Reimer

\* Brandenburger Str. 1

\* 6074 Rödermark



## Kleinanzeigen

**Verk. Spiele für CPC 3"/Kass/Disk ab 7 DM, Kass ab 5 DM.** Suche und tausche auch Spiele. Liste gegen 1 DM in Briefmarken an C. So, Ziegeleiweg 20, 5000 Köln 90. 100% Original!!!

**\*ST\*ST\* Wir haben immer die neuesten Games!!!** Falls Du daran interessiert bist, schreibe an: Death, Christen Beat, PF 73, CH-6370 Stans, Schweiz. Wir haben auch Source's, Demo's, Font's, Muzak's ...

**Verkaufe dt. Adventures:** Harcon, Reisende im Wind (1-4), Seramis (2 Disk.), Deja Vu (2 Disk.)! Alles Originale für C-64! Kein Einzelverkauf, nur komplett für insgesamt 120,- DM! Christian Fink, Schulstr. 15, 6783 Dahn.

**Wenn Ihr die allerneueste Software zu billigsten Preisen haben wollt, dann schreibt an:** F. Wensing, PF 108535, D-4426 Vreden. Die besten Abos überhaupt: 10 - 29 Disks: 1,50 DM pro Disk, 30 - 59 Disks: 1,30 DM pro Disk, 60-99 Disks: 1,20 DM pro Disk, ab 100 Disks: 1,00 DM/Disk. Für die Preise inkl. Disks rechnet 1,20 DM (3,5") bzw. 0,70 DM (5,25") hinzu. Natürlich für den Amiga!

**Suchst Du die neueste Soft, dann schreib an:** J. Schroeder, PO Box 206, L-6403 Dudelange, Luxembourg - billige Abos. Only Amiga

**---Amiga---** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Liste gegen 3 DM Rückporto bei Markus Wegrath, PF 2258, W-1000 Berlin 65

**---Amiga---** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Liste gegen 3 DM Rückporto bei Markus Wegrath, PF 2258, W-1000 Berlin 65

**Biete topaktuelle Software für Amiga...** Tel: 030/4022904, Stephan Wendt, Grenzhainer Weg 5, 1000 Berlin 26.

**The Special Brothers** Interesse an neuester Softw. u. Modem-Abos? Write to: Schroeder Joel, PO Box 206, L-3403 Dudelange, Luxembourg. Amiga und PC

**MS-DOS - IBM** Verkäufe Originalspiele: PGA Tourgolf (50,-), Silent Service 2 (80,-), Secret of Monkey Island (50,-), Tel: 06103/32231, Dirk Pfeiffer, Konr. Aden. Str. 15, 6756 Otterbach.

**Achtung!!** Verkäufe 2 Top-Originale: Power Monger + Wolfpack für zusammen 100,- DM (NP 150,- DM)! Ganz neu, noch nicht gebraucht, original verpackt! Tel: 06543/3793, nach 17 Uhr!! René Franzen, Hauptstr. 31, 65433 Sohren.

**Amiga Originale:** Sim City, Rings of Medusa, Great Courts 1 + 2, Kick Off 1 + 2, Invest, Transworld, Klax, Tennis Tie break, It c.v. the desert, TV Sports Basketball, Wild West World u.a. Tel: 02261/42288, Matthias Koplin, Siedlungsstr. 7, 5275 Bergneustadt.

**You want the newest Software for your Amiga or Atari ST.** Contact us: "The Elite", Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

**You want the newest Software for your Amiga or Atari ST.** Contact us: "The Elite", Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

**\* Amiga-Austria \*** If ya wanna have the newest stuff. Write to The A.C.E., Djemal Sabanovic, PF 3054, A-1141 Vienna. Call: 0222/2620343 for gratis Listing. Leerdisk + Bar-Porto mitschicken. Gud bay Amigo's \*\*

**Amiga for Österr., Deutschland, Schweiz** Gutes Service, schnelle Erledigung. Natürlich guter und neuer Stuff. Djemal Sabanovic, PF 3054, A-1141 Wien-Austria. Tel: 0222/2620343 Listingdisk + Bar-Rückporto. A.C.E.

**Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software.** Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angegeben. BGC, Robert Tremel, Postfach 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis anfordern. Bitte **LESERLICH!** schreiben.

**Atari ST Verk.** über 90 Orig.-Games. Stückpreis ab 10 DM. Liste: bei Christian Stahr, Berliner Platz 1, 3470 Höxter. Alle mit Orig. Verpackung u. Anleit.

**Vergebe Amiga-Software u. PD-Abs.** Schreibt an Kraus Herberl, Gablenz. 41/9/3, A-1150 Wien. Tel: 0222/9273414 von 18h bis 22h.

**\*\*\*AMIGA\*\*\*** Topaktuelle Software günstig! \*\* 48 Stunden Schnellservice \*\* neueste dt. Anleitungen \*\* zuverlässig \*\* regelmäßige Gratisliste \*\* Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien \*\*\*

**\*\*\*AMIGA\*\*\*** Topaktuelle Amiga-Software günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben! \*\*\*AMIGA\*\*\*

**35 Spiele für MS-DOS** auf sechs 5,25" Disks für nur 35,- DM (Scheck) oder 42,- DM bei Nachnahme. Alles PD... Superspiele bestellen bei PD-Club-Eifel, Jean-Louis Glineur, PF 1251, 5372 Schleiden 1.

## DYNAMIC SYSTEMS

**HAUPTSTR. 104  
A-8784 TRIEBEN**

## AUSTRIA

**TEL.: 03615 / 2736**

**(15-19 Uhr Mo-Fr)**

### AMIGA/ST NEWS

Buck Rogers S 749,-  
Battle Command S 699,-  
CASH S 599,-  
Chaos strikes back S 599,-  
Elvira S 749,-  
Great Courts II S 699,-  
Wolfpack S 749,-  
Secret of the Monkey Isl. S 699,-  
Speedball II S 649,-  
Hard Drivin II S 649,-  
Lemmings S 649,-  
Rick Dangerous 2 S 649,-

Haben Sie Interesse an unserem Gesamtangebot? Kein Problem! Fordern Sie noch heute unseren **GESAMTKATALOG** kostenlos an!

### AMIGA/ST CLASSICS

### GAMEBOY

Gameboy inkl. Testris S 1.390,-  
Super Mario Land S 399,-  
F 1 Race S 499,-  
Kwirk (Puzzle Boy) S 499,-  
Bomber Boy S 499,-  
Bubble Bobble S 499,-  
Batman S 499,-  
Castlevania S 499,-

Pirates 599,-  
Larry Triple Pack 1.199,-  
F-19 Stealth Fighter 599,-  
M 1 Tank Platoon 749,-  
Legend of Faerghall 599,-  
Pools of Radiance 599,-  
Powermonger 699,-  
Indianer Jones III 649,-  
Wings of Death 599,-  
Their finest Hour 749,-

und viele andere Games!

### MS-DOS

Buck Rogers S 849,-  
Kings Quest V S 949,-  
Klax S 649,-  
M.U.D.S. S 749,-  
Pool of Radiance S 599,-  
Railroad Tycoon S 699,-  
Rick Dangerous II S 649,-  
Silent Service II S 699,-  
Ultima V + VI je S 699,-  
Secret of the Monkey I. S 749,-  
Wing Commander S 899,-

Außerdem haben wir noch im Programm:

- Amiga Hardware z.B.  
18 MB S 399,-  
512 KB S 1.190,-  
- C-64 Software immer neu und günstig  
- Lösungsbücher für viele Adventures!  
- PC-Engine + Games

### SEGA-MEGA-DRIVE

Grundgerät dt. Version 3.890,-  
Inkl. Altered Beast  
Grundgerät jp. Version ohne Spiel 2.990,-

Klax 899,-  
Phantasia Star II 1.099,-  
Populous 1.099,-  
Shadow Dancer 949,-  
Sword of Vermillion 999,-  
Super Shinobi 949,-  
Super Monaco GP 949,-  
World Cup Italia 1990 899,-

**MIRAMAR-TOP GUN** Flight School IBM-komp. Flugsim. der Spitzenklasse f. MS-DOS auf 5,25" Disk f. 10DM/Scheck/ (Schein) bei PD-Club-Eifel, Jean-Louis Glineur, PF 1251, 5372 Schleiden 1.

**\*\*\*AMIGA\*\*\*** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben! \*\* Auch viele deutsche Anleitungen vorhanden! \*\*\*  
Gratis-Liste bei Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien \*\*\* Super-Service! \*\*\*

**\*\*\*AMIGA! Ich habe einfach alles!!!** Tophits und Evergreens. Brandneue Software trifft laufend ein. Viele deutsche Anleitungen!!!  
Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

**!!!AMIGA!!!** Willst Du Starkes? Willst Du das Beste? Habe alles!!! Deutsche Anleitungen u. Software. Gratisliste anfordern. Heinz Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

**Amiga Suche Tauschpartner.** Habe das Allerneueste und suche es (auch Anfänger) Call: 0424/486699, ask for Jörg. Suche außerdem Original Colonels Bequest. Jörg Dettmaier, Hohe Geiss 17, 2833 Puhnhöfe/Harpstedt

**Verkauf! allerneueste! Software** aut Amiga, ST, C64. Schnell, sicher und zuverlässig! Write for info: Andreas Brandt, PO Box 1227, D-4840 Rheda! Auch super Abos! Antworte jedem. Beginners welcome!

**Amiga:** Verk. viele gute Originalspiele sehr preiswert. Liste gg. 1DM bei: Walter Drum, Riesenstr. 34, W-6604 Brebach

**Amiga PD Soft:** Verkäufe viele gute Spiele und Anwender PD Disketten. Liste gegen 1 DM bei: Walter Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach.

**Dt. Originale:** Mig 29 79,-, Pop Up, Crime Time, Galac. Empire, Hard Drivin 2, Helter Shelter, World Champ, Boxing + Soccer je 36,-. Tel. ab 19 Uhr: 02323/82226, Michael Sauer, Werderstr. 60, 4690 Herne 1.

**Do you need the newest Stuff** for ya Amiga or IBM/PC, then take ya phone and call: +49 (0)8431/40959 Germany. Also sell a US Robotics HST 14.4!! Ask for the Price.. CV L8ER Dudes!!! Klaus Peter, Am Berg 10, 8850 Ingolstadt.

**Do you need the newest Stuff** for ya Amiga or IBM/PC, then take ya phone and call: +49 (0)8431/40959 Germany. Also sell a US Robotics HST 14.4!! Ask for the Price.. CV L8ER Dudes!!! Klaus Peter, Am Berg 10, 8850 Ingolstadt.

**IBM-PC:** Verk. Orig.: Operation Stealth (dt. 50,-), Monkey Island (engl. 45,-), Pipe Mania u. Atomix (je 30,-); auch Tausch möglich! T. Rick, Bahnhofstr. 21, 3012 Langenhagen, Tel: 0511/733707 (abends)

**Verkaufe Sega Master System** + 18 Module. Preis VHB 0431/641670 ab 19.00 Uhr. R. Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1.

**Amiga Org. Pool of Radiance,** Champ. of Krynn, Imperium (ASM 09/90) je 30,- DM + Versandkosten, Volker Kunkel, Bahrenscheidungstr. 18, 4650 Gelsenkirchen.

**Verk. Original Amiga Soft!!!!** Powermonger, Kick Off II, Pirates, Tie-Break, Flood, Manchester United, Shockwave. Jedes Game DM 35,-, komplett DM 230,-. Call: 0211/400410, Bernhard Wilsch, Bockumer Str. 3334, 4000 Düsseldorf.



# WORLD OF WONDERS

Afterburner 59,00 Alleyway dt. 39,00 Baseball Kids 59,00 Batman 59,00 Battle Ping Pong 59,00 Bomber Boy 59,00 Boulder Dash 59,00 Bowling 59,00 Bubble Bobble 65,00 Bubble Ghost 69,00 Rural Fighter Deluxe 39,00 Chessmaster 59,00 Castlevania 59,00	Chase HQ 65,00 Double Dragon 2 59,00 Dr. Mario 59,00 Duck Tales 65,00 F-1 Race 65,00 Final Fantasy Legend 75,00 Gargoyles Quest 69,00 Ghostbusters 2 65,00 Gold! 49,00 Godzilla 69,00 Gremlins 2 49,00 Klax 65,00	Master Karateka 49,00 Mickey Mouse 49,00 Monstertruck 69,00 Nemesis 69,00 NFL League 59,00 Ninja Adventure 65,00 Paperboy 65,00 Puzznic 59,00 Skate or Die 69,00 Solar Striker dt. 49,00 Super Mario Land dt. 49,00 Teenage Mutant Ninja Turtles 59,00 Wrestling 59,00
--	--	--

**TELEFON:** 06196/3276  
Mo-Fr: 9-21 Uhr,  
Sa, So: 14 Uhr  
Sant Amelbeuwerter

**Kostenlose Preisliste!**  
Wunder World  
Marktplatz 29  
6231 Schwalbach/Ts.

**VERSANDKOSTEN**  
Nachnahme: 7,00 DM  
Vorkasse: 5,00 DM

**SERVICE-LEISTUNGEN:**  
Eilpost Service:  
7,00 DM Aufpreis

**ACHTUNG!**  
Bestellungen ab:  
**90,00 DM**  
Versandkosten frei!

**Video-preisliste anfordern!**



**Verkaufe** folgende Orig. (C64/Disc) Turrican (30), Curse of the Azur Bonds (30), Sterne wie Staub (35), Ace 2088 (15), 64er Nr. 15 (20), Firetrap (5), Game Graphics Designer (10). Suchd Copy Programme. T. Henze, Höllenberg 1, 1091 Garstedt.

**Verkaufe ST-Originale:** King's Quest, Populous, Space Quest 3, Larry 2, Ghostbusters 2. Preis nach Vereinbarung! Tel: 089/805838, jeden Tag ab 19 Uhr. Robert Steiber, Eichenauerstr. 17, 8039 Puchheim. PS: Für Atari ST!

**1400 Superpokes für nur 10 DM (C64)** Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelsadt.

**Endlich ist sie da:** Die Tricks + Tippliste für alle Amigas. Über 700 Cheats, Codes, Lösungen f. viele Spiele f. 10 DM. 10 DM an C. Lindhof, Schelmengraben 7, 6120 Michelsadt.

## Suche Hardware

**Suche** umsonst/billig defekte Computer + Zubehör Michael Bley, Herzmühlheimer Str. 20, 5030 Hürth 7, Tel: 02233/33063

**Suche dringend:** Atari Lynx! Wenn mögl. + Gal. games. Zahle 150 DM, nur 100%. Erik Laser, Eselbornstr. 25, 6100 Darmsfadt.

**WER hat kaputtent C-64/Amiga zu verschicken bzw. billig abzugeben?** Angebote an: Bucher Christian, Oberhochenz 37, A-4611 Buchkirchen, Austria, oder 07242/28139 ab 8 Uhr.

**Verarmter Familienschüler sucht** billigen Commodore C16/Plus 4. Erwarte Furen Anruf: 0231/639536 ab 14 h. Ingerd Voigt, Weitemannstr. 22, 4600 Dortmund 72.

**Searching for 1581!** Max. 130.- DM. Muß 100% ok sein! Schriftliche Angebote an: Achim Ginstlerblum, Einsfeinstr. 30, D-5440 Mayen.

**Suche für Amiga 1000** Speichererweiterung auf 1 MB. Tel: 06131/40513 tägl. 19-21 Uhr. Carsten Kohl, Mühlalstr. 9, 6500 Mainz 21.

**Suche Gameboy für ca. 110 DM und günst. Spiele** (Bomberboy, Tennis, Mario L., Puzzleboy ...). Angebote unter Tel: 08237/7328 oder schriftl. an Sascha Baum, Au 2, 8901 Rehling.

**Achtung! Suche 300 Baud Modem + Zubehör**, 1781, SX-64!! Möglichst billig. Angebote an D. Heydrich, Poststr. 13, 3013 Barsinghausen 1. Nicht anrufen! Verkaufe auch PD-Soft! C-64, C-64

**Atari ST: Suche defekte Geräte für und von Atari** z.B. Rechner, Monitor kostenlos oder preisgünstig (Versand wird bezahlt). Bernhard Höfer, Laubersberg 34, 7312 Kirchheim.

**Suche Amiga 2000 + Monitor**, Sega Master billig abzugeben. Telefon: 07623/50929, fragf nach Rainer. R. Lutz, Burstelstraße 5, 7888 Rheinfelden.

## THE SOFTWARE MANIACS »HOTLINE«

	PC	Amiga	ST		PC	Amiga	ST
Amiga +512 KB Speicher	-	99,95	-	Dragonflight-Special Ed.	-	68,95	68,95
A-10 Tank Killer	82,95	79,95	79,95*	Dungeonmaster	94,95*	62,95	62,95
Bane of Cosmic Forge	99,95	a.A.	-	Elvira	89,95	72,95	72,95*
Bard's Tale 3	69,95	69,95*	-	Eye of the Beholder	69,95*	69,95*	69,95*
B.A.T.	71,95*	71,95	84,95	Falcon Mark II	a.A.	-	-
Battle Command	72,95*	64,95	64,95	Flight of the Intruder	84,95	a.A.	a.A.
Battletech 2	84,95	84,95*	-	Great Courts 2	70,95*	65,95	65,95*
Buck Rogers	69,95	69,95	-	Hard Nova	70,95	-	-
Cadaver	69,95*	64,95	64,95	Imperium	72,95	64,95	64,95
Champions of Krynn	66,95	64,95	69,95*	Kings Quest 5	85,95	-	-
Chaos Strikes Back	-	61,95	61,95	Legend of Faerghail	72,95	64,95	64,95
Command HQ	a.A.	-	-	Lemmings	a.A.	59,95	59,95*
Covert Action	89,95	-	-	Lord of the Rings 1	84,95	-	-
Curse of Azure Bonds	59,95	68,95	70,95*	M1 Tank Platoon	84,95	69,95	69,95
Death Knights of Krynn	74,95*	a.A.	-	MIG 29 Fulcrum	79,95	79,95	79,95

## ! Neu im Programm ! Lynx \* Mega Drive \* NES \* Game Boy \* Master System

	PC	Amiga	ST		PC	Amiga	ST
Monkey Island (dt.)	72,95	64,95*	64,95	SimCity Architecture 102	39,95	39,95*	39,95*
M.U.D.S.	74,95	64,95	64,95*	Sim Earth	89,95	a.A.	a.A.
NAM 1965-74	84,95*	71,95*	71,95*	Space Quest 4	87,95*	-	-
Neuromancer	59,95	59,95	-	Speedball 2	71,95*	64,95	64,95
On the Road	69,95*	64,95	64,95	Spellcasting 101	a.A.	-	-
Pirates	61,95	61,95	61,95	Their Finest Hour 1	69,95	69,95	69,95
Pool of Radiance	61,95	64,95	64,95*	Their Finest Hour 2	79,95*	-	-
Powermonger	72,95*	65,95	67,95	Transworld	69,95	65,95	65,95
Railroad Tycoon	82,95	82,95*	82,95*	Tunnels & Trolls	79,95	72,95*	72,95*
Red Baron	84,95	-	-	TV Sports Baseball	79,95	a.A.	a.A.
Rings of Medusa 2	a.A.	a.A.	a.A.	Ultima 5	72,95	70,95	70,95
Savage Empire	80,95	-	-	Ultima 6	79,95	-	-
Secret of Silver Blades	65,95	65,95*	65,95*	Wing Commander	79,95	79,95*	-
Silent Service 2	82,95	82,95*	82,95*	WC-Secret Missions 1 & 2	239,95*	-	-
SimCity	68,95	68,95	68,95	Wonderland	82,95	69,95*	69,95*

Der Versand erfolgt 1 per Nachnahme. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Preishöhen des Monats ist gültig, solange der Vorrat reicht. Die 700 134 Bestellwert berechnen wir 8 DM Versandkosten, bis 400 134: 4 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Unsere Hotline ist 24 Std. täglich und 7 Tage die Woche für Fachgeschäfte. Live erreicht ihr uns Montag, Donnerstag, Freitag 14 bis 21,00 Uhr und am Samstag, Sonntag 17 bis 21,00 Uhr. (Jahresdurchschnitt der Wissensdruckerbestände, vorrätig ist auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende, mit Streichen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß (14.02.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen meistens erhältlich. Send ihr zufällig in Berlin, kommt ihr die Games auch (bitte anrufen) selbst abholen. Inhaber: Gerd Jörning, Jy's Club

## Biete Hardware

**Verkaufe PC-10 Commodore mit Monitor**, Grafikkarte, 2,5,25" Diskettenlaufwerke, vielen Büchern, vielen Spielen, Word 2.0 und gutem Drucker für nur 500,-!!!  
Tel: 064/613659 \*CH\* Bernd Bucher, Frickbergstr., CH-5262 Frick.

**Verkaufe Modem** für Amiga US Robotics V42Bis+ (Max. 38400 Baud) incl. Kabel + Garantie für 10.900 Schilling. A. Peter, PO Box 9156, A-6040 Innsbruck, Österreich.

**Amiga 500** (kaum gebraucht mit Garantie) + Modulator + 2 Joys + 40 Disks + Box. VP. 880 DM. Krowiak Tiborius. An der Stadthalle 17, 8740 Bad Neustadt.

**Verk. C128** + Grünmonitor + 10 Orig. + Diskettenbox + Bücher f. VB 390, DM. Ruft an unter 08072/8495, Christoph Maier, Freibadstr. 3, 8092 Haag.

**Amiga-Desktop-Video**, wie neu, Amiga-Splitter mit Genlock sowie Digitalizer, Software und Kabel (auch zum Betreiben von Videofilmen...) VB 998,- DM. Telefon: 06071/44448, Thea Wuthke, Oitzberggring 48, 6112 Groß-Zimmern

**Atari 2600**, neue Version, mit 13 Modulen zu verkaufen, 300 DM. Tel: 06071/44448, Thea Wuthke, Oitzberggring 48, 6112 Groß-Zimmern

**Verkaufe C128D** + DosKabel + 9Nadel Drucker SAW Star LC-10 + Datensette Unit 1530 + Anleitungsbücher + Hardware-Basteile für C128D für 600 DM. Telefon: 06145/30168, Dieter Müller, Backesstr. 1, 6234 Hattersheim 2

**C64 II + 1541 + Speeddos + Geos** + Maus + Data + Modul + Joysticks + Disks + Cassetten + Locher + Anleitungen uvm. (NP 1200) Preis 500 DM.  
Telefon: 02152/51432, Volker Eberharder, Söderblomstr. 16, 4152 Kempen 1

**Verkaufe A500 mit Erweiterung, 2. Laufwerk**, 10 Originale, 170 Disketten, 3 Joysticks, Monitor 1084 S, Mouse, 1 1/2 Jahre alt, 3 Disk.Boxen für 2300 DM. Angebote an: Frank Neubauer, Mittelkamp 3, 2740 Bremervörde oder Tel: 04761-4401. Verlangen Sie Frank!!!

**Verkaufe Intel Inboard 386/PC**, mit dem man einen XT/PC zum 386-AT aufrüsten kann. Tel: 06235/2854, Michael Stark, Kitzelgasse 8 a, 6707 Schifferstadt.

**Verkaufe 642 + 1541 + Monitor + Datensette + 2 Joysticks** + ca. 250 Disks + Final Cart. 3 + Computerzeitschriften usw.  
Telefon: 0203/595566, Orkan Okan, Polterbruchstr. 46, 4100 Duisburg 11

**Verkaufe Sega Mega Drive RGB**, Kabel. Sowie die zum Anschluß an Commodore 1084. Preis 35,- DM. Rüste auch jap. Pal Mega Drive von 50 - 60 Hz um (Games sind dann schneller) Tel: 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22

**Verkaufe PC-Engine Pal** mit 3 Spielen für nur 350,- DM. Kaufe Konsolenbestände auf. Suche Engine, Su. Famili-com, Sega 16 Bit Games. Tel: 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22

**Verkaufe wegen Systemwechsel** supergünstig C64 + Joystick + ca. 50 Disketten mit Box + C64 Bücher + Floppy 1541/2 NP 1250 DM, VB 420 DM. Schreib an Michael Harth, Ludwigstr. 45, 8763 Klingenberg, Tel: 09372/3246. Nur ab 17 Uhr anrufen.

**Für Soundprofis und Einsteiger!** Verk. für Amiga: 24 Spur Midi-Sequenz + Dream-Expander + Analog-Synthese + Midi-Interface für 1300,-. Tel: 09732/5743, Andreas Gohr, Hedastr. 2, 8783 Hammelburg.

**!!! Achtung C-64 + 1541 + 1 Diskbox** + Locher + Geosmaus + 80 Disks + Originale. Tel: 0911/649147, Frank Schauer, Katzwanger Hauptstr. 109, 8500 Nürnberg 60.

**Verkaufe für C64** The Final Cartridge III DM 50, Prologic Dos DM 50, Maus DM 30. Tel: 08841/3235 ab 17 Uhr. Stephan Weber, Ostermannweg 5, 8110 Murnau.

**Verkaufe C64 II, Floppy 1541 II**, 80 Disketten, Kassenzetteldrucker, Voice Modul, Joystick, Abdeckhaube, Disclöcher. Das große C64-Buch. Alles aus erster Hand für 600 DM. Mario Hanel, Zum Rauhen See 7, 6054 Rodgau 3.

**Verkaufe Gameboy + Nemesis + Tetris** + Castlevania + Revenge of Gator + Super ML + Chase HQ + Final Fantasy Legend für 350 DM (1 Monat alt) 0871/78783 ab 18 Uhr. Franz Heinisch, Weilerstr. 48, 8300 Landshut

**Achtung!!! Dringend!!! Achtung** Verkaufe Amiga 500, 1 MB, Monitor, Joysticks + Originalsoft (auch einzeln) Preis VB. 0871/78783 Franz Heinisch, Weilerstr. 48, 8300 Landshut. PS: Suche PC-Engine-Spiele.

**Verkaufe C'64 II, & 1541 II** mit ca 30 Spielen, Diskettenbox, 2 Joysticks, 1 Originalspiel und 1 Commodore '64 - Buch mit über 1000 Seiten. Alles zusammen 450,-. Ab 18.000 Uhr erreichbar. PS: Garantiert guter Zustand!! Thomas Blank, Saalplatz 5, 7051 Korntal 1

**Seagate ST 138**, 33 MB m. Omtl 5527. Transferrate: 460KB/S. 150 KB laden: 0,44s; Speichern: 1,48 S. Anschluß einer 2. HD möglich. Mit Interface f. 680 DM. VHN. Tel: 06346/2935, Topal Muharram, Landauer Str. 61 G4, 6747 Annweiler.

**Verkaufe Drucker MCS 801** ab 200 DM. Höchstes Angebot bekommt ihn. PS: Es ist ein 100% fähiger Bumfdrucker. Schreibt an Jörg Smietana, Goethestr. 93, 4100 Duisburg 11!!!

**Verkaufe S.M. System mit 4 Super-Spielen**. Schreibt an: Jason Humphrey, Rolf-Pingeggersstr. 24, 8000 München 21. \*\*\* DM 200,- \*\*\*

**Preiswert abzugeben** wegen Systemwechsel Atari 130 XE, Floppy 1050, Drucker, Plotter, Joystick, Mouse, Touch Tablet, Game, fast alles doppelt. Tel: 02686/8453, Christa Weiß, Burgweg 6, 5231 Rimbach.

**Verkaufe Atari-Portfolio (Pocket PC)** fast neu mit parallel Interface u. pass. Netztei. für 450 DM. Neupreis 620 DM. Tel: 05136/5522, Christian Bethmann, Vor den Höfen 2, 3167 Burgdorf.



**Verkaufe Amiga 2000 + 30 MB-Festplatte** + Turbo-PC-Board + Hercules-Karte mit Monitor + 1 int.- + 1 ext. Laufwerk + 2400er Modem + Spezial-Maus + Literatur, Disks, Joysticks etc. VB 3300,- DM. Tel: 02151/547226 nach 20 Uhr. Frank Ridders, Korekamp 11, 4150 Krefeld.

**Verkaufe Atari 1040 ST mit 39 Games** 2 Virenkillen, 1 Englischprogramm, 2 kl. Diskettenboxen, 1 Maus und einen Joystick für 1300 DM. Tel: 0621/402344.

**C64 + 1541 plus Softwarepaket** Star-flight/Kick Off 2 insgesamt 120 Originale + Joystick komplett 750 DM an Holger Eggert, Boldixumstr. 37, W-2270 Wyk/Föhr.

**Verk. C-64 + 2 1541 II + Rushware** Tape + Modul MK V + 200 Disk. (z.B. Transworld, Turrican, Fight, Bomber Org.) + 16 Magic D. Preis VB. Holger Kirsch, Hans-Staden 17, 3549 Wolfhagen. Tel: 05692/4238 ab 16.00 Uhr.

**Atari ST SM 124**, Zubehör 100% in Ordnung Softw. (z.B. Viren-Schutz, Indy 3, Xenon, Stormlord ...) Tel: 06081/7779 (Anselm) oder schriftl. Anselm Meyer, 6392 Neu-Ansbach, Herzbergstr. 7

**Amiga 500 + Monitor 1084 S + TV** Modulator + 5 Orig. Spiele + 2 Joysticks Competio Star + Diskbox mit 50 Leerdisks, 7 Monate alt. NP: 1950,- VB 1650,- Tel: 08856/2930. Zeme Patrick Frauenschustr. 38, 8122 Penzberg, PS 100% in Ordnung.

**Verkaufe Amiga 500 + Farbmonito** u. externem Laufwerk, 3 Diskettenboxe mit 125 Disks + gekaufte Spiele wie Manchester United, Midwinter für 1350 DM. Bei Tom! Tel: 02772/2348! Tom Gierlich, Waldstr. 35, 6348 Herborn 7.

**Verkaufe Gameboy (Tetris)** und 2 Nintendo Entertainment System Module (Gradus + Metal Gear) für 200 DM! 2 Monate alt 100% ok! J. Schimetschek, Guardinstr. 86, 8000 München 70.

**Achtung!!** Verkaufte Atari-Lynx f. 300,- DM + Blue Lightning!! Schickt schnell 300,- DM zu: Alexander Wiggershaus, Holunderweg 7-9, 4350 Recklinghausen

**Verkaufe originalverpackte PC-Engine** "Core Gratz" m. Joypad, AC Adapter u. Anschlußkabel f. 250,-. Tel: 06027/5403 (Andreas) ab 18 Uhr. A. Ensslen, Im Wingert 15, 8752 Kleinostheim.

**Verschenke** Atari 2600 mit 9 Games an den, der mein C64 mit 1541 für 500 DM abkauft. Alles 100% ok und originalverpackt. Matthias Speer, 4150 Krefeld, Dieselstr. 35. Tel: 02151/756383.

**Verkaufe Amiga 500 + Monitor 1084** + 90 Disketten + Joystick + Mouse + Mousepad + Abdeckhaube VB: 1100,-. Telefon 0931/83368 Thomas verlangen! Th. Eckstein, Ulrichstr. 7, 8700 Würzburg.

**Amiga 500 1 MB 2. Laufwerk**, Farbmonitor, umfangreiche Software DM 1400,- 08121/81152. Volker Thomas, Priemweg 6, 8011 Pöng.

**Verk. C64 + 1541 + 2 Joy.** + Sounddigitizer + 250 Disks + 40 Magic Disks + 50 ASM + 50 64'er + Final Cartridge 3 + 5 + Disklocher + Abdeckhaube. Top-Zustand VHB 750 DM. Tel: 07225/75784, Daniel Maier, Rotenfeserstr. 1, 7554 Kuppenheim 2.

## DER ETWAS ANDERE VERSAND!

24-Stunden Service!

Wir garantieren, daß jede Bestellung spätestens 24 Stunden nach Eingang unser Haus verläßt, sofern verfügbar. Auf alle gekauften Artikel erhalten Sie natürlich volle Garantie. Wir führen jede verfügbare Hard- und Software für den Atari ST, sowie alle Bücher. Hier ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Programm:

### NINTENDO GAMEBOY

Grundgerät incl. Spiel "Tetris" 159,-  
Batterieset mit Netzet 79,-  
weiteres Spiel:  
Alleyway Golf, Pinball, Qix, Solar Sinker, Super Mario Land, Tennis, Wizards & Warriors je 49,-

### ATARI LYNX \*

Grundgerät incl. Com-Lynx-Kabe. 299,-  
Spiele dazu:  
Blue Lightning, California Games, Chip's Challenge, Electrocop, Gates of Zenocon, Kixx, Slime World, Gauntlet je 79,-  
89,-

### NINTENDO TELESPIEL

Grundgerät incl. "Super Mario Bros" 199,-  
Lasergun "Zapper" 79,-  
Joystick "Adventure" 99,-  
Solele dazu: Super Mario II je 79,-  
Tennis 69,-  
Tennis 69,-  
Donkey Kong, Ice Climber je 59,-  
und viele mehr.

### ATARI POWER PACK

Compilation mit 20 Super-Spielen 135,-  
z.B. Gauntlet II, Outrun, Space Harrier, Starflight, Alterbunker  
\* (Gerät ohne 22F. Nummer)

### SPIELESOFTWARE:

	ST	PC	AMIGA
All Time Favourites	95,-	95,-	95,-
Cadaver	85,-	-	85,-
Chess Simulator	85,-	85,-	85,-
Elina	65,-	80,-	80,-
Elvira	125,-	-	-
F-16 Falcon	80,-	115,-	95,-
F-16 Falcon, Mission Disk II	65,-	-	65,-
F-19 Stealth Fighter	95,-	115,-	95,-
Flight Simulator II dt.	85,-	95,-	-
jede Sceney Disc dazu	45,-	45,-	45,-
Gesha	80,-	100,-	-
Gold of the Aztecs	80,-	-	80,-
Immortal	65,-	-	65,-
Kings Quest V	-	135,-	-
Lords of Doom	70,-	80,-	70,-
Mr. Tank Platoon	90,-	90,-	90,-
On the Road	85,-	-	85,-
Operation Stealth	85,-	-	85,-
Powermonger	95,-	95,-	95,-
Plotting	60,-	-	60,-
Railroad Tycoon	-	75,-	-
Rogue Trooper	85,-	-	80,-
Secret of the Monkey Island	-	75,-	-
Sim City Architectural 1	-	50,-	-
Sim City Architectural 2	-	50,-	-
Sim City Terrain Editor	-	50,-	-
ST3D V. Runner	85,-	85,-	65,-
Transworld	90,-	100,-	90,-
Turncoat	85,-	-	65,-
Wild West World	-	-	105,-

Kostenlos: Katalog für PC, Amiga, Commodore und Software gratis! (inkl. Amiga, IBM, Commodore, Atari, Apple, etc.)  
Lieferung per NN zzgl. 7,- DM Versandkosten! Bei Vorauszusage zzgl. 3,- DM auf 100,- DM Bestellwert  
versandkostenfrei. Auslandsversand grundsätzlich zzgl. 15,- DM Versandkosten! Auf Wunsch auch UPS-Versand



Rund um die Uhr: ☎ 030 / 786 10 96

Playsoft-Studio-Schlichting  
Computer-Software-Versand GmbH  
Postanschrift / Ladengeschäft: Katzbachstraße 8  
D-1000 Berlin 61

Fax: 030/786 19 04 • Händleranfragen erwünscht

**Atari ST-Festplatte 5H 205 weg.** Systemwechsel abzugeben. Paul Seik, Westring 9, 3502 Velmar, Tel: 0561/828310.

**Verkaufe** neuwertige Golem 2 MByte RAM-Box für Amiga 1000 DM 500,-. Tel: 0711/581756, CU Michael (Retrax), Michael Rösner, Philippenweg 20, 712 Fellbach.

**Verkaufe C-64 + Floppy** ohne Datensette + jede Menge Spiele (Kassette + Diskette) Preis 500 DM VB. Tel: 0751/92972 od. Michael Hamberger, Marienburgerstr. 20, 7980 Ravensburg.

**Disk-Coder-Modul (Amiga!)** Codierte jede Disk so, daß man die Disk ohne Modul nicht mehr laden/lesen kann. Ext. Laufwerk nötig! 40 DM! Rückporto = Info! M. Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl.

**Verk. Schneider CPC 464 Tape** mit Greenmonitor, MP2, und ca. 80 Spieltassetten. Noch gut erhalten für nur 200 DM. Einige Spiele: Last Ninja 2, Robocop, R-Type, International Football und mehr. Susie Simbad, Denkendorferstr. 10, 7302 Ostfildern 2 - Nellingen.

**Verkaufe** Schneider PC m. 2 Laufwerken 5,25" u. 3,5". Farbmonitor, Drucker, Gamecard + Joystick + Maus, 1 Jahr alt für 2000,- DM. Tel: ab 14.00 06693/1423

**Verkaufe SEGA MEGA Multiversion** Pal u. RGB! 6 Mte. alt, bester Zustand mit Spiel Phantasy Star 2 u. Zubehör komplett für DM 230. Telefon: 07121/240621, Mario Holz, Hans-Reyhing-Straße 20, 7410 Reutlingen.

**C64 II, Floppy 1541, gr. Monitor**, Drucker MP150VC + Farbband, Datensette, Diskbox, ca. 120 Disks, Joystick, VB 750 DM. Sven Dahlweid, Auf dem Hellen 26, 2800 Bremen 44. Tel: 0421/488289.

**PC-Engine PC-Engine PC-Engine** Biete preiswerte PC-Engine + Games + CD-ROM + Joystick an für 707,- DM! oder Tausche gegen Amiga 500 + Monitor. Call: 02861/1544 Mo-Sa ab 16 Uhr. Thomas Fastring, Robert Koch Str. 5, 4280 Borken 1.



**Amiga!** Suche Tauschpartner 100%ige Antwort - be fast. Write to: Franz Weber, Postfach 14, A-8621 Thörl.

**C64:** Habe neueste Spiele für den C64. Ruft an: 04861/5213 (Björn) Adresse: B. Müller, Löwenweg 43, 2254 Friedrichstadt. PS: Verkauft Scramble Spirits Original.

**C64! Suche zuverlässige Tauschpartner!** Schickt Listen und Discs an Thorsten Kwaschnowski, Wenningstedterweg 43, 2280 Westerland/Sylt. 100% Antwort.

**IBM-PC Suche Tauschpartner auf 3 1/2 Zoll Laufwerk.** Schickt Liste bitte an: Peter Paul Kirschner, Stadlerstr. 6 c, A-4020 Linz. 100% Antwort

**Atari ST** Suche zuverlässige Tauschpartner für den Atari 1040 ST. Suche möglichst neue Software. 100% Antwort. Listen an: Andreas Rieckhoff, Bahnhofstr. 101, 2000 Norderstedt.

**Tausche Gameboy mit 3 Sp. gegen eine Speichererw.** Für A500 auf 1 MB + 1 Sp. das nur mit 1 MB läuft (Original). Erw. mit Uhr + abschaltbar und deutsche Anleitung. Tel: 0711/808433 (Sascha verl., ab 14 h). Sascha Bosancic, Freihofstr. 10, 7000 Stuttgart 40.

**Anfänger sucht Tauschpartner für Amigagames.** Write to Jochen Rau, Köllertalstr. 17 a, 6601 Heusweiler-Lummerschied.

**Amiga:** Tausche Powermonger (Original) gegen Lemmings (auch Original) Bitte ruft mich an, wenn Ihr Interesse habt unter: 0231/513305. Lars Dittbrandt, An der Gosekuhle 4, 4600 Dortmund 1

**C64:** Suche gute PD-Tausch-Contax (keine RK's!); Utiliz, Mags + Demo! Hab' so 800 Disks. Addy: Stefan Dreier, Bauernstr. 4, W-8943 Babenhausen.

**Habe und suche neue Spiele für den C-64.** Ruft an: 04861/5464 oder schickt mir eine Liste. Dann bekommt Ihr von mir auch ne Liste. Adresse: Guido Requate, Bgm.-Sammann Str. 19, 2253 Tönning.

**Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga und C64.** Schickt Listen an: Jens Tiefenbach, Hirschberg 7, 6377 Kirtorf 1.

**Tausche PC-Games!** Habe Super Originale: Silent Service II, Wing Commander, Wolfpack, Testdrive III. Ruft an Tel: 06337/1483 (Marco) PS: Komplettlösungen zu einigen Sierragames!! Marc Ehrhardt, Finkenstr. 5, 6661 Battweiler

**MS-DOS und Amiga-Software** MS-DOS alle Formate. Listen an Stephan Weger, Ostermannweg 5, 8110 Murnau - 101% Antwort!

**Suche Tauschpartner für PD-Software** Christian Blanke, Wieksweg 89, 4840 Rheda-Wd. Nur Amiga!

**Suche: Tauschpartner für C-64!!!** Schreibe an: Dr. Who / S-Soft, Christian Bucher, PO Box 4, A-4611 Buchkirchen oder ruft an: 07242/28139 (Christl) \*\*\* Austria \*\*\*

**Tausche Originale (PC)** Habe Monkey Island, PGS Tour Golf. Suche Sim City, Powermonger, Ultima 6. Schreibe an Thies Clausen, Kieverkoppel 13, 2420 Eutin.

**Tausche** Original Diskette von Manchester United und Footballer o.t. Year gegen Original Disk von Kings Bounty, Challengers oder Streetsport-Compilation für C64. Thorsten Weiss, Hallerstr. 27, 7118 Kocherstetten.

**Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga 500.** Listen an Matthias Beck, St. Martin Str. 1, 88859 Pöttmes. \*\*\* 1000% Antwort \*\*\* (auch Anfänger) Amiga \* Amiga \* Amiga \*

**Tausche** neueste Games auf Amiga!! Habe z.B. Exterminator, Car-Vup und viele andere neu! Schreibe schnell an: M. Wimmer, Goldhoferweg 1, 8307 Oberahrain.



**I swap the newest PC-Games (3.5/5.25)** only 10 days old. Over 999 Disks. Write to: Karsten Giernalczyk, Grüsseler Straße 81, 5014 Kerpen. And Losers der Lamers, please don't try!

**\*\*\* Sega-Mega-Drive + Lynx \*\*\***  
Kaufe, tausche und verkaufe neue und alte Module! Telefon 02564/31046, Thomas Warlier, Ottensteinerstraße 10, 4426 Vreden.  
\*\*\* Sega-Mega-Drive + Lynx \*\*\*

**Amiga: Habe Populous + Zusatz, 20000 Meilen u.d.M.,** Berlin 1948, Rings of M., Lords of the S. Suche: Future Wars, Chrono Quest I + II, It came f., Kick Off 2.  
Mario Heuts, Talgerheide 32, 4558 Bersenbrück 1, Tel: 05433/6431

**Suche Tauschpartner für Amiga-games.** Schickt Eure Listen an: Kai Reinhardt, Hauptstr. 54, 6719 Rüssingen.

**Tausche Traumkonsole** SNK Neo Geo, komplett mit Spiel, gegen ein Super Famicom mit mehreren Spielen! Anschlußkabel für HiFi Anlage inklusive! Angebote bitte unter.  
Telefon: 08395/7205, Guzalic Zlafka, Stiftungsweg 1, 7951 Oberopflingen.

**ST! Suche Tauschpartner für Demos etc.!** Listen an: Heiko Rödelberger, Gergstraße 32, 6368 Bad Vilbel! 100% Antwort! Or call: 06101/89284. Nicht Mittwoch und Donnerstag! Ansonsten ab 16 Uhr! Ask for Heiko!!

**Suche Tauschpartner für C64.** Habe Topgames (TV Sport Football, Super Off Road) usw. Tel: 0941/771173. Anrufe zwischen 18.00 bis 21.00 Uhr. 100% zuverlässig. Bernd Maderstauer, Gue-rickestr. 22, 8400 Regensburg.

**A500!! Suche Tauschpartner!! A500!!** Hallo!! Suche Tauschpartner für A500. Habe neueste Software!! Write to: Frank Munke, Geneschen 56, 4056 Schwalmatal. 1000%

**Amiga! Suchen Tauschpartner.** Haben das neueste und suchen es. Call fast: 04244/8669 (auch Anfänger) Verk. ausserdem Sourcecodes, ca. 200 Disks vorhanden. Pro Disk 3 DM. J. Spitz, Mollstr. 23, 2833 Harpsfeldt.

**Suche Tauschpartner mit cooler Soft.** Schreibt an T.F.K., M. Reif, Postfach 1104, 8704 Uffenheim - nur Amiga.

**I swap the newest pc-games (3 1/2" / 5 1/4")** only 10 days old. Over 800 disks. Write to: Karsten Giernalczyk, Grüsseler Str. 81, 5014 Kerpen. And losers or lamers, please don't try!

**Suche Tauschpartner für C64-Soft** (nur Disks, no Loser). Suche nur was gut und neu ist! Auch Verkauf o. Kauf. Tausche außerdem Demos. Schickt Listen o. Disks an: Jans Stephan, Nach dem Taubenberg 13, O-9900 Plauen/Vogtl. Bye!

**Amiga Suche Tauschpartner.** Habe das neueste und suche es. Auch Anfänger. Call: 0424/486691. Jörg Schrollitz, Auf der Höhe 3, 2833 Prinzhöfte

**Atari ST Suche Tauschpartner für Public Domain!** Liste: Marcel Nimführ, Kinzerpl. 10/12, A-1210 Wien Austria

**Ich tausche Games auf dem C-64.** Habe Top-Games. Schickt Liste an: Gregor Saronow, Trettachweg 17, 7910 Neu-Ulm 3

**Wanna swap old & new Amiga stuff?** Beginners, Medium & Professionals wanted for swapping all good warez! Information at Tel: 040/7015006. ONLY Fridays 21-22 h & Di 16-18h!!! Stefan Wehnmann, PO Box 370839, 2100 Hamburg 90

**Spherical Designs \* Spherical Designs** Amiga/C64 ... 02871/42766, S. Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

**Suche Tauschpartner für Atari ST** Habe Ghostbusters 2, Bafman usw. Schickt Listen an: Michael Füllmann, Eichenplatz 6, 4709 Bergkamen. 100% Rückantwort.

**Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga 500, auch Anfänger!** Habe neue Games, (ask for Sascha) Call or die: 07843/2274, Sascha Schmidt, Sonnenhalde 5, 7592 Renchen

**Suche Tauschpartner für Amiga.** Habe Panza, Kick Boxing u. immer neueste Software. Suche Silent Service II und mehr.  
Telefon: 08276/639. Schreibt an Josef Riß, Gugenberg 1, 8852 Wallendorf

**Atari ST Tauschpartner gesucht.** Habe Powermonger, Extremator, Mystical, Pang, viel Neues. Liste an: Thomas Hoffmann, Uechtmannstr. 57, 4390 Gladbeck.

**Suche Tauschpartner für Amiga Software!** Schickt Eure Listen an: Jan Deyhle, Hoher Hof 23, 3304 Wendeburg. Habe Great Courts 2, Gremlin 2, Indi. 500, Indiana Jones III Adv, etc.

**Habe und suche die neuesten Games für den C-64.** Ruft an: 04861/5464, Guido Requatte, Bgm.-Sammann Str. 19, 2253 Tönning.

**Suche Gameboy + 3 Sp. und Nes + 8 Sp. + Nes Max** gegen Mega Dr. (+1 Sp.). MD kann auch optisch defekt sein, aber 100% funkt. Tel: 0711/803731 (ab 18h, Stavros verlangen). S. Papadopoulos, Freihoferstr. 35, 7000 Stuttgart 40.

**\*\*Hallo Leute, wollt ihr Geld?\*** Schickt mir viele gute Disketten f. den C64, ich schicke sie Euch ein paar Wochen später zurück inkl. ein paar DM pro Disk, je nach Qualität. An: R. Merkle, Jahnstr. 8, 7541 Straubenhardt 1 (auch für CPC 6128)

**Software - schickt Eure Liste** Ich habe z.B. Tennis Cup, Double Dragon II, Test Drive I+II, Kick Off I+II auf Amiga. 06057/1088, Michael Uhl, Forsthausstr. 8, 6487 Flörsbachtal 3.

**Amiga! Suchen Tauschpartner.** Haben das neueste und suchen es. Call fast: 04244/8669 (auch Anfänger) Verk. ausserdem Sourcecodes, ca. 200 Disks vorhanden. Pro Disk 3 DM. J. Spitz, Mollstr. 23, 2833 Harpsfeldt.

**Suche Tauschpartner für C64-Soft** (nur Disks, no Loser). Suche nur was gut und neu ist! Auch Verkauf o. Kauf. Tausche außerdem Demos. Schickt Listen o. Disks an: Jans Stephan, Nach dem Taubenberg 13, O-9900 Plauen/Vogtl. Bye!

**Ich tausche Games auf dem C-64.** Habe Top-Games. Schickt Liste an: Gregor Saronow, Trettachweg 17, 7910 Neu-Ulm 3

**\*\*Hallo Leute, wollt ihr Geld?\*** Schickt mir viele gute Disketten f. den C64, ich schicke sie Euch ein paar Wochen später zurück inkl. ein paar DM pro Disk, je nach Qualität. An: R. Merkle, Jahnstr. 8, 7541 Straubenhardt 1 (auch für CPC 6128)

# TERMINE

Die ASM-Ausgabe 5-91 erscheint am 26. April 1991

Anzeigenannahmeschluß für die Ausgabe 6/91 ist der 15. April 1991

# TERMINE

**Amiga: Suchen das neueste u. haben es.** Auch Anfänger. Call fast: 0424/48845. Verk. außerdem Sourcecodes, ca. 200 Disketten vorhanden, pro Disk 3 DM.  
Klaas von Schrillitz, Hauptstraße 12, 2830 Bassum

**Amiga: Suchen das neueste und haben es.** Auch Anfänger. Call fast: 0424/48845. Verkäufe außerdem Sourcecodes, ca. 200 Disketten vorhanden, pro Disk 3 DM. Klaas von Schrillitz, Hauptstraße 12, 2830 Bassum

**Suche zuverlässige Tauschpartner für Amiga 500 Software.** Thorsten Clever, Lamfuss 39, 5272 Wipperfurth, Telefon 02268/1637 (Kemper)

**C-64 Suche Tauschpartner!** Habe: Rings of M., Rainbow Island, Sim City, Champions o.K., Pool of R., usw. suche Transworld, Ad & D, Klax, Buck R., usw. Telefon: 02225/5267, Ansgar Guseck, Magnoliensstr. 1, 5309 Meckenheim.

**PC \* PG \* PC** Tausche Populous-Original (df.) gegen Sierra-Original. (02771/21366). Verkäufe außerdem Triden VGA-Karte, 512 RAM, 1024x768 + Treiber. Preis VB. Wolfgang Weihenhausen, Messenechstraße 12, 6340 Dgb-Eibach

**Ich suche Battles of Napoleon, Wings of Fury und Second Front.** Ich biete dafür Supergames an, z.B. Fighter Bomber, F19 Stealth Fighter, Oil Imperium, Pirates, Airborne Ranger... Schreibt an: Jens Vollweiler, Am Weingarten 8, 6800 Mannheim 1.

**Suche Tauschpartner für Amiga-Software.** Habe u.a. Wings, Driller ... Call: 089/9303549 oder schreibt an: Werner Hobmaier, Marienburger Str. 37, 8000 München 81 (nur Originale)

Theo  
**KRANZ  
VERSAND**

presents

GAMES WITH POWER!



**MEGA DRIVE:** Dick Tracy, Ka Ke Gi, Gynoug, Aero Blaster, Target Earth, Elemental Master  
**PC ENGINE:** S.C.I., Cadash, Out Run, Alice in Wonderland...  
**NEO GEO:** Raguy...  
**LYNX:** Rygar...  
**Game Gear:** G-LOC... täglich Neuerscheinungen! Ein Anruf lohnt sich! Wir würden uns freuen! Fordern Sie unsere kostenlose Preislisten an.

VERSAND PER NN 8.-DM-BE VORK. 4.-DM  
PREISAND. UND IRRTÜMER VORBEHALTEN  
THEO KRANZ VERSAND SANDBERGER STR. 6  
8700 WÜRZBURG  
Tel. 0931/881699

STABELWEISE  
Sonderpreise!

## Verschiedenes

**Verkaufe Poster Pack** mit 1x Mega-poster und 10x Superposter für 15,00 DM. Tel: 09721/27251 ab 14 Uhr. Marcus Zerr, Quellenweg 1, 8720 Schweinfurt.

**Zeitschriftenverk.** 1x Joystick, 2x Amiga Spec., 2x Power Play, 8x Amiga, 2x PC Plus, 1x ASM-Special (4/88), 15x ASM (Juni 88 - Januar 90). Verkauf nur zusammen. Super Sonderpreis 65.- DM! Tel: 09721/27251 ab 14 Uhr. Marcus Zerr, Quellenweg 1, 8720 Schweinfurt.

**Billigst abzugeben:** ASM komplett Nr. 7/86 bis 2/88 + 9/88 + 3/89 + Sonderheft 1. Fr. 4/Heft od. Fr. 65/alle. Schriftl. Offerten: A. Fellmann, Uetli-gergstr. 310, CH-8045 Zürich.

**Wichtig!** Biete PO-Box in Luxemburg an! Du bist interessiert? Dann schreib an Wild Angel, Armand Wildanger, PO Box 16, L-3507 Felange oder ruf an! Telefon 00352/566097

**Massis Nebenverdienst für leichte Nebentätigkeit.** Arbeiten Sie von zu Hause aus. Info für frankierten Rückumschlag bei: Holger Ziprik, Windmühlenstr. 2, 2810 Verden



**SF Postspiel "Ruins of Galaxy"** mit 150 Stat., Sabotage, Antennen... sucht noch Mitspieler. Gratis-Info (1 DM Rückporto) gibt's megaschnell bei: V. Jankowski, Birkenallee 32, 6745 Offenbach.

**Verkaufe etliche Zeitschriften** (ASM, Power Play, Happy Computer, Input 64, 64er, uvm). Kostenlose Liste bei: Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5136 Heinsberg. Tel: 02452/6048

**Komplettlösungen zu über 170 Amiga, ST + PC-Games** z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Infocoms, sonstige Adventures, etc. Liste 1,50 DM Rückporto. M. Kohn, Siepmannstraße 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 7,80 DM inkl.

**\*ASM-Sammlung zu verkaufen\*** ASM 1-12/88: 25 DM \* ASM 1-12/89: 25 DM \* ASM-Special 1-7: 25 DM \* gut erhalten + vollständig \* Interessenten bitte meld.: F. Cornelius, Emscherstr. 15, 3300 Braunschweig.

**Suche geb. guterhaltene Sega Mega Module.** Michael Jadwig, Buchenstr. 60, 4142 Münchenstein. 061/466353 \*\* NUR SCHWEIZ \*\*

**Lösungshilfe Waldmann:** gut, schnell, billig. Lösungen zu Ultima 4, Larry 3 und Indy 3 vorhanden, Liste 1,50 DM. M. Waldmann, Bert-Brecht-Straße 11, 6052 Mühlheim/2, Tel: 06108/74104.

**\*\*\* ACHTUNG \*\*\*** Ich suche dringende Anleitungen und Lösungen und Codes zu Ski or die und zu Ultima 6. Biete als Gegenleistung kostenlose Superspiele. Sendet Eure Sachen an Sebastian Kraft, Forststr. 6 b, 8752 Stockstadt/M.

**Verkaufe ASM 9/86 - 10/89,** Happy Comp. 1/88 - 11/89, 64'er 11/87 - 10/89, Power Play 1-6, Joystick, SMASH, ASM-Special 1-5; alle 4 DM, F. Rathmakers, Bammelenweg 1, 4175 Wachtendonk 2.

**Suche dringend einen Cheat zu Last Ninja Remix auf Amiga.** Der erste Anrufer bekommt ein kleines Geschenk. Tel: 05665/1687, Mark Kochensperger, Guntershäuserstr. 46, 3501 Fuldaabrück.

**Wallenstein - das Postspiel zum 30-j. Krieg!** Der Kampf um Glauben & Macht in Europa 1618 - 1648. Info gegen 1 DM Rückporto bei: Bernd Oestreich, Osterstraße 3, 3200 Hildesheim.



INH.: C. WAGNER

**Speicher-Erweiterung für AMIGA 500 auf 1MB**  
DM 99,—  
(abschaltbar - einfach einstecken)

**DM 111,—**  
(abschaltbar/inkl. Uhr - einfach einstecken)

**AMIGA-ZWEITAUFWERK**  
DM 177,—  
(3,5" extern, abschaltbar, Erweiterungsport, Slim-Line)

**DM 166,—**  
(3,5" intern / A500 - einfach einsetzen)

**DM 155,—**  
(3,5" intern / A2000 - einfach einsetzen)

**SEGA MEGA DRIVE (+ 1 Spiel)**  
— (deutsche Version) — DM 444,—

AKTUELLE SOFTWARE — z. B.

AMIGA / ST	IBM
<b>DM 69,90</b>	<b>DM 89,90</b>
Battle Command	Knight of the Sky
Cadaver	Lightspeed
Great Courts 2	The Savage Empire
M1 Tank Platoon	Wing Commander
Maupiti Island	
Powermonger	<b>DM 79,90</b>
Wolfpack	Silent Service II

C-64 weiterhin im Programm

Vorkasse + 4,— / Nachnahme + 6,50 DM

Schnellsendungszuschlag + 4,50 DM

Am Klarensprung 11, 5620 Velbert 1

Mo-Fr 10—14 Uhr / 17—20 Uhr

Sa 9—12 Uhr

**Tel. 02051/85511**

**Fax 02051/85525**

Änderungen und Irrtümer vorbehalten

**Verkaufe Sega Master für 100 DM,** Light Phaser 50 DM, R-Type, Ghostbusters, Astro Warrior, Great Golf, Enduro Racer, Great Basketball, Teddy Boy, Super Tennis, Shooting Games. Je Spiel 20 DM. Telefon: 05909/286, Ingo Lütkecke, Klein-Bahnhof 62, 4453 Wettrop

**Zahle bis zu 100 DM für ganz normale verbrauchte Telefonkarten!** Einfach anrufen: 0921/44944, werktags bitte erst ab 18 Uhr - Karte am Telefon bereithalten! Gerhard Tischler, Richthofenhöhe 2 d, 8580 Bayreuth.

**Habe über 130 Lösungen, Anleitungen und Codes;** schnell und superbillig!! (Preise: 2-8 DM); nur deutsches Geld!! Liste gegen frankierten Rückumschlag bei: R. Martini, Ostwall 3, W-4600 Dortmund 1

**Arktis - das Postspiel.** Info gratis! Andreas Döse, Lausitzerstr. 18, 1000 Berlin 36

**LÖSUNGEN! Larry 1, 2, 3; Conquest of Camelot,** KQ 1, 2, 3 (mit Karte), Maniac Mansion, Kult, Indy III, R. of Medusa, Deja Vu II je 5 DM! (+ 1 DM Porto, Geld bitte beilegen.) Stefan Jörg, Bräunlings 2, 8970 Immenstadt.

**Hey Amiga User!!!** Kaufe und verkaufe Spiele, die nicht älter als 2 Jahre sind zu super Preisen!!! Nur Originale!!! Andy Härle, Grolandstraße 58, 8500 Nürnberg 10. \*\*\*

**Rollenspielsüchtig? Kein Problem** fordert unser kostenloses Infoheft an: Rollenspielverein "Lords of Imagination" (LOI), Frank Lutzke, Postfach 22, 4777 Welver

**Legends - das ultimative Fantasy-Postrollenspiel** der Superlative und EPIC, das Fantasy-Strategiespiel auf dem Postweg. Hunderte Spieler können sich nicht irren. Kostenlose Infos beim: SSV-Graz, Johannes Klopff, Postfach 1205, A-8021 Graz.

**Verkaufe Zeitschriften:** ASM 3/89, 5/89, 10-12/89, 1-12/90. Sonderhefte 7-9, 64'er 8-11/89, 1/90, 6-8/90, 10/90. Sonderhefte 1+45, Power Play 9/90 + 11/90, Happy Computer 11/89. VB: 120 DM. Auch einzeln. T. Henze, Höllenberg 1, 2091 Garstedt.

**Verkaufe ASM's** 7, 8, 9/86, 1987 kplt. (10 Hefte), 1-5/88 für 4,- DM/Heft. Guter Erhaltungszustand! Telefon: 0271/39624, Ekkehard Lackhoff, Heidenbachswald 23, 5901 Wiinsdorf 5.

**Soccermaster - Postspiel - Simulation.** Es werden noch Mitspieler gesucht. Die Preise: Nur 25 DM für 6 Spieletage. Ruft an oder schreibt: Telefon: 09281/96830. A. Busch, Osseckerstraße 80, 8670 Hof/Saale.

## Kontakte

**Swiss ST-Crew is searching for hot contacts in all over Europe!** We have always the ultralatest ST-soft! Only top stuff!!! Contact us quickly at: JOKER, Philipp Jucker, CH-8320 Fehraltorf, SWISS

# ! ACHTUNG !

- Es ist uns nicht mehr möglich Erotik-Soft oder andere pornographische Games hier im Kleinanzeigenteil zu veröffentlichen
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von Raubkopien verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- bzw. zivilrechtlich verfolgt werden
- Wir bitten um vollständige Adressenangabe in Ihren Kleinanzeigen
- Anzeigen mit PLK-Nr. werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebenes Glücksspiel hinweisen, dürfen nicht mehr abgedruckt werden

Wir bitten um Verständnis

# ! ACHTUNG !

# SOFTPOWER

Der Name für Computersoftware

<p><b>BERLIN</b></p> <p><b>SoftPower Filialen</b></p> <p>Wedding - Schwedenstraße 18c</p> <p>Spandau - Schönwalder Str. 65</p> <p>Moabit - Stromstraße 55</p> <p><b>SoftPower Stationen</b></p> <p>Neukölln - Lahnstraße 94</p> <p>Weißensee - Streusstraße 69</p> <p>Mariendorf - Mariendorfer Damm 51</p> <p>Charlottenburg - Wundtstraße 58/60</p>	<p><b>HANNOVER</b></p> <p><b>SoftPower Filialen</b></p> <p>Hannover - Hildesheimer Str. 118</p> <p><b>SoftPower Stationen</b></p> <p>Lehrte - Burgdorfer Straße 48</p> <p><b>HOTLINE:</b></p> <p>Berlin (030) 492 20 56</p> <p>Hannover (0511) 809 44 84</p> <p><b>Täglich Neuheiten!</b></p>
---	---



**Nebenverdienstmöglichkeit von Zuhause aus.** Leicht durchführbare Freizeit, jedermann. Verdienst ab sofort. Für frankierten Rückumschlag: H. Erik. Windmühlenstr. 9, 2810 Verden.

**Enemy Public** are search for new soft! On the Amiga and C64! call: 0581/ 736 (Matt) You can buy! M. Stricker, Bergstr. 4, 3110 Uelzen! Greetings: "GA... Please new games!

**Double Trouble** - der Mega-Drive-Club, der hält, was er verspricht. Hotline, Clubzeitung, Händlerbeziehungen, ps, Tricks, Meetings. Couble Trouble, absolut gut! 030/6849816. Matthias Herendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47

**CFX-Man** is searching for a new cool coder crew order disk with works at Carsten Däslar, PO Box 1312, 2838 Sulingen 1! Fastness rules!

**\*64\*** Suche Tauschpartner u. neue Kontakte. Habe gute Games! 05158/2181 (Timm) Timm Jürgens, Bgm. Söhle Str. 16, 3253 Hess. Oldendorf 17 (Disk) Bye! Mo-Do 14-18 Uhr) ok!

**Bis zu 100 DM** Nebenverdienst tägl. Für jedermann sofort durchführbare, leichte Tätigkeit von Zuhause aus. Info gg. frank. Rückumschlag. M. Fuhrmann, Weinbrünlestr. 27, 7501 Marxzell 1

**Thundercats** sucht Tauschpartner f. ST. Habe alte u. neue Games! 100% Rückantwort! Schickt Listen an A. Böhm, Mozartstr. 24, 6701 Assenheim. Habe Futurwars ... Suche: Larry 3 Suche Future Wars Disk 2 ... !!!

**ST!** Suche Tauschpartner f. Demos etc.! Listen an: Heiko Rödelberger, Bergstr. 32, 6368 Bad Volbel! 100% Antwort! Or call: 06101/89284. Nicht Mi. u. Do.! Ansonsten ab 16 Uhr! Ask for Heiko!!

**Wir verkaufen** aktuelle Amiga-Soft. Zuverlässig und günstig z.B.: Abo: 80 Disks 170 DM incl. Disks. Schickt an: P. Prassel, Edithsteinstr. 18, 5000 Köln 80.

**Spherical Designs** \* Spherical Designs Wir suchen auf dem Amiga und C64 gute Tauschpartner und Members. Softwaremäßig sind wir auf dem neuesten Stand, also melde Dich. Auch Abos! Tel: 02871/42766 (Stefan, 19 Uhr) S. Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

**Spherical Designs** \* Spherical Designs Soon coming out our new megademos "statis factory" (c64) and "the corridor" (Amiga). They will be released at the sd-party. For partyinfo call: 02871/42766 (Stefan). S. Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

**PC** \* Suche Tauschpart. f. PC Habe A-10 Wingscomander, Monkey Island, Budokan usw. Schickt Liste an Dennis Hub, Neustr. 12, 6573 Simmertal. Suche: The Cycles, North + South. 100% Antw.

**C64** \* Acutung \* C64\* Suche: Strategie u. Wirtschaftsspiele. Tausche u. kaufe alte u. neue Soft! Nur Strategie! Daniel Maier, Rotentelsterstr. 1, 7554 Nuppenheim 2 07225/75784 Write fast

**Du suchst** einen guten Computerclub? Alles klar! Schreib an SOG, Chris Steinbrecher, PF 2073, 4190 Kleve. Info gratis.

**Anxious search coders a. sounders** Get the chance and call today: 09227/73353 (Andreas) 19-20 pm. Legal contacts also wanted! I hope, you like our productions! AMIGA Andreas Weßler, Gartenstr. 28, 8651 Trebgast

Abende

Bitte schicken Sie mir:

Die Info-Mappe 16 DM + 2,- Versand


Das Buch zur Aktion Schmetterling (192 Seiten mit vielen Fotobildern) 38 Mark + 3,- Versandkosten

Schick über... DM hegt bei.

**BUND**  
Im Rheingarten 7  
5300 Bonn 3

Bund für Umwelt und Naturschutz Deutschland e.V.

# Flatterhaft bis in die Puppen



Viele Schmetterlinge, Raupen und Puppen sind durch die Vernichtung ihrer Lebensräume bedroht.

In unserer Info-Mappe und im Buch zur Aktion Schmetterling erfahren Sie, wie Sie mit helfen können, Raupen, Puppen und Schmetterlinge zu retten.

# Spanner unterwegs

Wenn Sie uns helfen möchten, Birkenblattspanner und viele andere Schmetterlinge wie Aurorafalter, Pfauenaugen, Bläuling, Admiral, Zitronenfalter oder Fuchs zu retten, schicken Sie uns bitte diese Anzeige.



**BUND** Im Rheingarten 7 · 5300 Bonn 3

Bund für Umwelt und Naturschutz Deutschland e.V.

## Gewerbliche Kleinanzeigen

### Fußballcoach

das Sportpostspiel der Extraklasse

Regelh. und 6 Sp. als Startangebot **DM 39,-**

**DBZ**  
**Schlieffenstr. 58**  
**2900 Oldenburg**

### GAME-PLAY

Videospezialversand, in Ostwestfalen und Berlin, Super Preise für SEGA MEGA Drive, Gameboy, PC ENGINE und Super Famicom.

Hotline ab 10 h unter Verl  
05246 / 81184  
Berlin 030 / 6912156

### DeLuxe CNC

für Fräsen oder Drehen!

Die top Simulatoren für Anfänger und Profis. Programmierung nach DIN-ISO.

Je 120,- DM für Amiga und Atari ST

**A.F.S. Software**  
**Roßbachstr. 17**  
**D-6434 Niederaula 3**  
**Tel.: 06625 / 7901**

nur von 13.30 - 14.30 und 18.00 - 20.00 Uhr  
Dienstags geschlossen!

### ARCHIMEDES !

Chess, Komfortables Desktop-Multitasking-Schachprogramm für den schnellsten Micro der Welt, 15,95 DM + Nachnahme.

**A. Bär**  
**Liebigstr. 8**  
**W-8510 Fürth**

\* ELK-SOFT \* ELK-SOFT \*

Amiga Soft 15 - 35 DM z.B. Imperium, Indi 500 usw.

Gratisliste  
**08131 / 21851**  
**14 - 18 Uhr**

### PC-Praxis

Nebenberuflich durch Fernkurs zu fundierten PC-Kenntnissen in MS-DOS, in der Textverarbeitung mit MS WORD, in der Tabellenkalkulation mit MULTIPLAN und im Datenbank-system dBASE.

60 weitere Fernkurse: BASIC, PASCAL, COBOL, EDV-Grundkurs, Fachkaufmann IHK DV-Organisation und Datenkommunikation oder Marketing, Betriebswirt, Fachwirt, Management, Kaufm. Grundkurs, Buchführung, Abitur, Englisch, Allgemeinbildung, Prakt. Psychologie.

Kostenlosen Studienführer mit Probeklektion Ihrer Wahl anfordern.

**Studiengemeinschaft Darmstadt**  
**Abt. 41 / 33, Postfach 41 41**  
**6100 Darmstadt**  
**Tel.: 06157 / 80 66**

**ELVIRA-MISTRESS o. T. DARK !**

Ähnliche Bilder!

Info:

**Joachim Galésic**  
**Postfach 50 04 11**  
**7000 Stuttgart 50**

Gegen 3,- DM (Disk) Amiga/Star-Digis.

### Hard & Software Vollmers

Superpreise für Produkte der Firmen Flash Point, Bomico, Rushware, United Software.

**Tel. 02101 / 548505**

**\*\*\* NEU - AMIGA-PD - TOTAL \*\*\***

**Riesenauswahl !!!**

Supergünstig  
(ab 1,50 DM / Disk)

**NEU** : Einzelprogramm-kopierservice ab 0,40 DM / Programm

Info oder Stammkatalogdisk (3,70 DM beilegen) anfordern:

**Alex' PD-Versand**  
**Ringstr. 3**  
**6702 Bad Dürkheim 4**



## Gewerbliche Kleinanzeigen

### DON MANOLO

- Geschicklichkeitsspiel ähnlich Pacman
- mit 63 Level
- mit abgespeicherter Highscore-Liste
- 1 oder 2 Spieler-Modus

**19,90 DM**

+ Versandkosten

Pielago Software • Olpenerstr. 438  
5000 Köln 91 • Tel.: 02 21 / 8 90 31 62

### Preisgünstige Programme für AMIGA PC C-64 CPC

Computervertrieb Kurt Fischer  
Kaufbeurer Str. 28  
8948 Mindelheim  
Tel.: 0 82 61 / 96 23  
Versand & Ladenverkauf

### Software und Zubehör für:

ATARI ST / XL / C16 / C64 / VC20 / AMIGA  
/ CPC / PC / XT / AT / NINTENDO /

Info gegen 1,- DM Porto bei:

#### THE PROGRAM

R. Goth

Am der Ludwigshöhe 4  
W-8832 Weißenburg

### ATARI ST : PD-Software!

Riesenauswahl, Minipreise!  
Katalog gratis!

Ollis PD-Versand

Goethestr. 6

W-6702 Bad Dürkheim

- Schnell + preiswert -

### PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme  
für den PC-XT/AT/80386

- PD-Programme für den Amiga  
36-seitiger schriftlicher Katalog  
(PC) oder Katalog-Disk (Amiga)  
gegen DM 4,- in Briefmarken

Computervertrieb

Kurt Fischer

Kaufbeurer Str. 28

8948 Mindelheim

Tel.: 0 82 61 / 96 23

Versand & Ladenverkauf

### IBM C64 Amiga Gameboy

Wonderland (Amiga 68,)  
Dragon Strike (C64 62,)  
4D Sports Driving 5.25 + 3.5 (IBM 70,)  
Ultimate Ride (Atari ST 62,)  
Gameboy (Super Mario 42,)

**60 Spiele lieferbar.**

Preislisten kostenlos!

#### SOFTWARE DREAMS

Inh. Marco Beetz

Obere Dorfstr. 30

8642 Küps - Theisenort

Tel. 09264 / 6160

24 St. Bestellannahme

CPC Sega Nintendo ATARI

### GAME-PLAY

Spezialhandel für Handheld's,  
Nintendo, Gameboy, NEC,  
Turbo GT, SEGA's Game-Gear,  
Atari Lynx, Preislisten gg.  
Freiumschlag unter:

#### GAME-PLAY

Österwieherstr. 70

4837 Verl 1

Tel. 05246 / 81184

Berlin 030 / 6912156

Täglich ab 10 h

### Tennisstar (Amiga)

Managerspiel mit 100 Turnieren  
bis 10 Mitspieler, Highscore

DM 25,-

DBZ - 0441 / 34442

### SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und IBM

**ANKAUF / Verkauf von**

- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software,
- Computerschrott und sonstigem

#### Computervertrieb

Kurt Fischer

Kaufbeurer Str. 28

8948 Mindelheim

Tel.: 0 82 61 / 96 23

FAX: 0 82 61 / 68 05

C-64 Software  
ab 15,- DM

DBZ 0441 / 34442

### \* AmigaVideo Genlocks\*

Amiga Genlocks zu Superpreisen

Info:

Cinesound

Postfach 14 04 13

4000 Düsseldorf 1

### \*\*\*\*\* VERSCHENKEN \*\*\*\*\*

können wir nichts, aber  
gute Preise machen.

Spiele für CPC, PC, AMIGA, C64,  
ST. Lösungshilfen. GAMEBOY Spiele.  
Hardware und Zubehör.

**ANRUUFEN!**

**SOFTWAREVERSAND GEBAUER**

02 11 / 30 92 33



Wir führen Spiele und Anwendungen für

**AMIGA ATARI ST**

**PC**

**C64**

**XL/XE**

**CPC**

**C16**

NEWS SOFTWARE GmbH

Birkenstraße 42

4000 Düsseldorf 1

0211 6790925 oder 0211/676201

FAX 0211-671544

**Bitte nur Händleranfragen!**

### Lernprogramme

Rechen-, Geometrie-, Vokabel-,  
Grammatiktrainer (deutsch,  
engl., franz., span., ital., lat.)

ab 12 DM

Gratisinfo von:

Ingeborg Thurm

Postfach 16 71

7060 Schorndorf

Tel. 07181 / 21709

Spiele - Restposten für C64,  
Amiga, Atari ST und CPC.

350 versch., alles neue  
Originale, pro Spiel ab

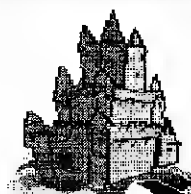
**DM 7,50**

Liste von

Computer-Flohmarkt

Postfach 66 10

7133 Maulbronn



**Die Spielburg**  
Große Auswahl für  
Amiga, Atari und IBM

6520 Worms

Friedrich-Ebert-Str. 1

Tel.: 06241/593763



## Gewerbliche Kleinanzeigen

## Er ist da !!!

für alle Amigas !

Eines der besten und realistischsten Manager-Spiele aller Zeiten !

- \* EISHOCKEY-MANAGER \* mit allen nur erdenklichen Möglichkeiten:
  - 1-2 Spieler Modus - animierte Spielsequenz - z.T. Digit. Grafiken
  - Editor zur Änderung ALLER Team- und Spielernamen (mehr als 600 !)
  - Riesen Statistiken und Spielerwettbewerbe (z.B. Torjäger, Scorer)
  - Transfer in allen 3 Ligen mit ALLEN Spielern möglich.
  - Werbeverträge - Training - Stadionbau - Eintritt - Bankkredite
  - volle Maussteuerung und...und...und...
- Kompl. in dt. + Anl. zum Superpreis von 39 DM + VS. 4 DM (NN. 6 DM)

Jo Seitz  
 Altenstädter Str. 14  
 6361 Niddatal 4  
 Tel. 06187 / 26498

PC-Spiele, Lösungen  
 PC-Anwendungen, Kat-Disk  
 5.25" DM 2,- / 3.5" DM 4,-  
 - Briefmarken -

Just Games  
 Mittelweg 50  
 6000 Frankfurt 1

## SECONDHAND - SOFT - WORLD

Ab sofort auch

"NEU - PROGRAMM - VERSAND"  
 auf AMIGA, ATARI, IBM und C-64  
 WIR BESORGEN (FAST) ALLES  
 AMIGA ORIGINALPROGRAMME  
 aus zweiter Hand, immer aktuell  
 und immer superpreiswert

Katalog gegen 1,- DM Rückporto!

Auch Ankauf von Originalprogrammen

## SECONDHAND - SOFT - WORLO

Kraiberg 45

8074 Gaimersheim  
 Tel.: 0 84 58 / 27 33

## DON MANOLO

- Geschicklichkeitsspiel ähnlich Pacman
- mit 63 Level
- mit abspeicherbarer Highscore-Liste
- 1 oder 2-Spieler-Modus

19,90 DM + Versandkosten

Peter Keim  
 Vogelsanger Str. 34  
 5000 Köln 30  
 Tel.: 02 21 / 52 07 65

Wir führen Software für  
**AMIGA C-64**  
**ATARI-ST PC**  
**MEGA-DRIVE**  
**& GAME-BOY**

Kostenlose  
 Preisliste anfordern!

Int. Brett- & Rollenspiele  
 Science Fiction Fantasy  
 Zinnminiaturen & Zubehör  
 Versandkatalog gegen 3 DM in einem

**PLAYSOFT**  
 (von Robert Florschütz)

## Fußball-Manager,

THE FINAL für alle AMIGAS  
 mit durchweg **positivem** Echo,  
 allen Extras wie : 1 - 4 B-Liga,  
 DFB und Euro cups, Spieler  
 Editor, Stadionbau, Eintritt,  
 Training, Prämien, Transfers,  
 Statistiken, Digisound und  
 Bilder u.s.w.

Komplett in deutsch + Anl.  
 nur 25,- DM + 4,- DM VK.

Jo Seitz  
 Altenstädterstr. 14  
 6361 Niddatal 4  
 Tel. 06187 / 26498



Amiga

Atari

C-64

XT/AT

Public Domain ab DM 0,98  
 Hard- & Software + Service

Gut \* Schnell \* Preiswert

Super Katalog gratis  
 gegen 1,00 DM Rückporto  
 Computertyp angeben !!

R.U.F. Comp., Postfach 23 65  
 W - 8228 Freilassing

NEU NEU NEU NEU  
**Second-Soft-Land**

NEU NEU NEU NEU

Originalprogramme speziell für  
 den Amiga aus zweiter Hand.  
 Top aktuell und preiswert.  
 Sofort Liste anfordern !

Wir kaufen auch Programme an!

**Second-Soft-Land**  
 Friedrichshofener Str. 38  
 8070 Ingolstadt

**GUTSCHEIN IM WERT VON 2,- DM**  
**SOFT & SOUND**

Computerspiele  
 Peripherie  
 Videospiele

Vermietung - Ladenverkauf:  
 Gneisendstraße 1  
 4000 Düsseldorf 30  
 Tel.: 0211 - 49 101 87 Fax: 49 201 60

**KOMMEN • TESTEN • STAUNEN**



## AMIDO

ist da und bringt :

Spielware für Amigas !  
 Kostenlose Produktdisk anfordern !

Manche sind anders -  
 wir sind nur gut !

## AMIDO

Vertrieb von Software  
 Th. Heuss Platz 2  
 7012 Fellbach  
 Tel.: 0711 / 573791

STOP

STOP

## AN- UND VERKAUF

von

GEBRAUCHTEN VIDEO SPIEL MODULEN  
 ALLE SYSTEME

Ralph Kemnitzer, Postfach 35 09  
 8670 Hof

STOP

STOP

## C-64 / 128 PD !

Günstig und schnell.

Fordern Sie den  
 GRATISKATALOG an :

PD-SOFTWARE  
 Kai-Uwe Dittrich  
 Husumer Str. 10  
 3502 Vellmar

## PD für

AMIGA / ATARI / PC

DBZ 0441 / 34442

## NEU ! NEU ! NEU !

Monis Softwareversand  
 Schevenstr. 24  
 4650 Gelsenkirchen  
 Tel.: 0209 / 207222

Katalog gratis !

Amiga Atari C-64 IBM

Gameboy, incl. TETRIS  
 nur 149,- DM

Sonderangebote  
 ab 39,- DM

Spezial Gameboy Versand

**GAME-PLAY**  
 Österwieherstr. 70  
 4837 Verl 1

Tel: 05246 / 81184

Fax: 05246 / 81270

West-Berlin 030 / 6912156  
 Tgl. HOTLINE von 10 bis 19 Uhr

## Komplettlösungsheft

für **Elvira**

-Deutsch -Englisch  
 mit allen Karten  
 15,- DM

**PLAYSOFT**

Teichweg 6 3550 Marburg 7



# HITLINE

APRIL

Hier ist sie – unsere neue Chartseite! Wir haben ein wenig reduziert. Geht schneller bei der Auswertung. Allerdings vertrauen wir immer noch der „Quotenregelung“ 2/3 Leserwünsche; 1/3 Verkaufszahlen laut Hersteller, Einzelhändler bzw. Distributor. Und hier sind sie, die beliebtesten Titel des Monats:

Aktuelle Platzierung	Letzte Platzierung	Titel	Systeme	Hersteller
1	2	PowerMonger	Amiga/ST	Electronic Arts
2	3	Indianapolis 500	Amiga/PC	Electronic Arts
3	1	Pang	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
4	9	Secret of Monkey Island	Amiga/PC	Lucasfilm/R.A.
5	-	Mig-29 Fulcrum	Amiga/ST/PC	Domark
6	-	On the Road	Amiga/ST	Lifetimes
7	-	Lemmings	Amiga/ST (andere Formate in Vorbereitung)	Psygnosis
8	10	Battle Command	Amiga/ST/PC	Ocean
9	5	Loopz	Amiga/ST/PC/C-64/MSX/Spectr./NES	Audiogenic
10	6	Puzznic	Amiga/ST/PC/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
11	18	Exterminator	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Audiogenic
12	-	Speedball 2	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Image Works
13	-	Panza Kick Boxing	Amiga/ST	Loriciels
14	-	Elvira - Mistress of the Dark	Amiga/ST/PC	Accolade
15	7	Robocop 2	Amiga/ST/Amstrad u. C-64-Cart/Spectr.	Ocean
16	13	Plotting	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Access Software
17	-	Links	PC	Starbyte
18	4	Transworld	PC/Amiga/ST/C-64	Elite
19	8	World Championship Soccer	Amiga/ST	Rainbow Arts
20	-	Turrican II	Amiga/ST	



## Top Five PC

1 Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
2 Mig-29 Fulcrum	Domark
3 Links	Access
4 Silent Service II	MicroProse
5 Wing Commander	Origin

## Top Five C-64

1 Pang	Ocean
2 Loopz	Audiogenic
3 Exterminator	Audiogenic
4 Chip's Challenge	U.S. Gold
5 Hollywood Collection	Ocean

John Paul Wilson von MILLENNIUM wurde am 5. Oktober 1955 in Mbabane in Swasiland (holt Eure Atlanten raus!) geboren. Nachdem er die Uni verlassen hatte, ließ er sich für acht Jahre - arbeitsmäßig - in Mailand nieder. Anderthalb Jahre war er dann für Logotron tätig, bevor er im August 1990 ins Spielager überwechselte. Seine Ziele für 1991: Deutsch lernen und reich werden (nicht unbedingt in dieser Reihenfolge!).

### MILLENNIUMS TOP FIVE

1 James Pond	1 Blood Money
2 Thunderstrike	2 Chaos strikes back
3 Horror Zombies	3 Populous
4 Kid Gloves	4 North and South
5 Archipelagos	5 Xenon II

### PAUL's TOP FIVE

1 Blood Money
2 Chaos strikes back
3 Populous
4 North and South
5 Xenon II

## Top Five Amiga

1 PowerMonger	Electronic Arts
2 Indianapolis 500	Electronic Arts
3 Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
4 Pang	Ocean
5 Mig-29 Fulcrum	Domark

## Top Five ST

1 PowerMonger	Electronic Arts
2 Lemmings	Psygnosis
3 Pang	Ocean
4 On the Road	Lifetimes
5 Lost Patrol	Ocean

## CREDITS

Wir danken allen Einsendern für die Mithilfe bei der Zusammenstellung der neuen „ASM-HITLINE“. Die Redaktion weist darauf hin, daß künftig alle Einsender automatisch an der Schneppelchen-Aktion teilnehmen.  
Des weiteren einen herzlichen Gruß an folgende deutsche Firmen:  
Domico, Frankfurt/Kelsterbach  
Leisuresoft, Bergkamen-Rünthe  
Rushware, Kaarst  
United Software, Rietberg

Seit '86 am Seil:  
Unser Agent Oh-Oh-Seven“ probt die neuste U-Boot-Simulation

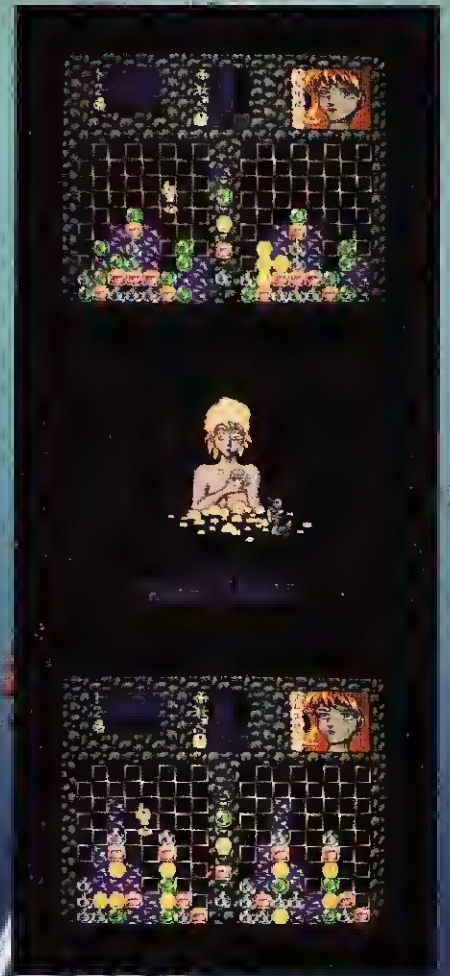
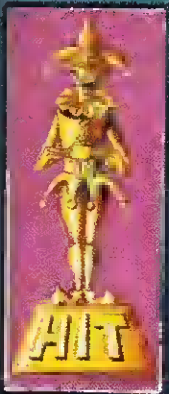
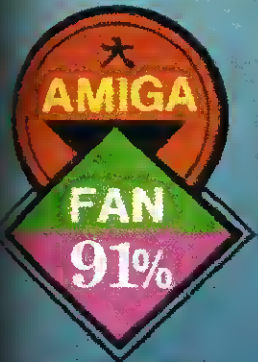




THAT'S FUNNY!

# GEMX

AMIGA IBM/PC G-64 ATARI ST



THE HOT'S AMIGA



# LET IN THE M



# JUNGENS

Die ASM, das erste Computer-Spiele-Magazin in Deutschland, befindet sich mittlerweile schon im sechsten Jahrgang ... und braucht Verstärkung! Für die ASM und die SPECIAL-Redaktion suchen wir zum baldmöglichen Eintritt engagierte, ehrgeizige und selbstbewußte

## REDAKTEURE/INNEN

mit flotter Schreibe, die Freude an der Arbeit in einem jungen, kreativen und leistungsstarken Team haben, sowie eine/n

## LAYOUTER/IN

Wir bieten eine interessante und abwechslungsreiche Tätigkeit, welche das Medium „Computer“ von seiner schönsten Seite zum Gegenstand hat.

Ihre schriftliche Bewerbung mit den üblichen Unterlagen richten Sie bitte an:  
die TRONIC Verlags  
GmbH & Co KG, Redaktion,  
Postfach 870,  
3440 Eschwege.

**TRONIC**  
VERLAGS  
GMBH & CO. KG



# Microwelle

**Hallo,** Ihr müden Krieger! Diesmal gibt's nur ein zweifaches Trullala zur Begrüßung. Warum? Nun, der erwartete „Winterferienboom“, der auf Unmengen an Eigenproduktionen Eurerseits hoffen ließ, ist schlicht und ergreifend ausgeblieben. Mit anderen Worten: Zur Zeit sieht es in Sachen Microwelle eher mau aus. Nur gut, daß es da immer noch einige Verrückte unter Euch gibt, die trotz alledem den eigenen Compi malträtiert und uns mit ihren Kreationen beglücken. Thanx again! Den restlichen Einzelkämpfern unter Euch sei in diesem Zusammenhang noch einmal gesagt: Eine Teilnahme an dieser Rubrik kann sich wirklich lohnen, sprich: mit dem entsprechenden Geschick und natürlich etwas Glück rollt der Rubel....



**DEMON  
WARS**

**System:** Amiga, **Autor:**  
The Electric Touch.

Nachdem in der letzten Sitzung ein raffiniertes Geschicklichkeitsspielchen angesagt war, steht heute ein „Boardgame“ mit einer Vielzahl an Features auf der Tagesordnung. Die Idee, welche hinter DEMON WARS für den AMIGA steckt, dürfte zwar nicht mehr die allerneueste sein, doch ändert dies nichts an der Tatsache, daß die Jungs von THE ELECTRIC TOUCH eine gehörige Portion Arbeit in ihr Meisterwerk investiert haben. Es hat sich ausgezahlt!

Das Vorbild für Demon Wars liegt ohne Zweifel in dem bekannten Brettspiel *Stratego* begraben, ein Spiel für zwei Kontrahenten, das noch heute Strategievergnügen pur verspricht. Vom eigentlichen Spielprinzip her blieb bei dem Produkt von The Electric Touch im großen und ganzen alles beim alten, weswegen ich auch nicht näher auf das „Regelwerk“ eingehen möchte. Nur so viel: Viele Elemente von Demon Wars gleichen dem altehrwürdigen Schach fast aufs Haar. Ein entscheiden-

der Unterschied gegenüber dem königlichen Spiel läßt dieses Boardgame jedoch erst so richtig interessant werden. Sobald nämlich zwei „konkurrierende“ Spielfiguren aufeinandertreffen, wird immer nur die Figur mit dem niedrigeren Rang „geschmissen“. Der Witz dieses Games liegt nun darin, daß der Spieler die Wertigkeit der gegnerischen Figuren (insgesamt 15 verschiedene an der Zahl) nicht kennt. So bedarf es schon eines guten Gedächtnisses und vor allem einer ordentlichen Portion Kombinationsvermögen, um ständig des Gegners Formation zu überblicken.

Auf den ersten Blick mag es sicherlich enttäuschend wirken, daß Ihr Demon Wars an einem Amiga (!) nur allein spielen könnt. Die Erklärung dafür liegt allerdings auf der Hand, schließlich müßte jeweils einer der beiden Spieler wegschauen, um nicht das „feindliche Lager“ ausspähen zu können. Logisch, daß die Macher dieses Spielchens an einen relativ spielstarken Computer (mehrere Stufen) gedacht haben, der als nimmermüder, wenn auch stellenweise etwas langsam agierender Partner zur Verfügung steht. Wesentlich mehr Fez dürfte jedoch aufkommen, wenn

Ihr via Modem bzw. Nullmodem gegen ein weiteres menschliches Wesen spielt. Demon Wars kennt in dieser Hinsicht keinerlei Kommunikationsprobleme, sprich: die Verbindung mit einem zweiten Amiga klappt fabelhaft. Zweifelsohne stellt die letztgenannte Option den eigentlichen Höhepunkt dieses Denkspiels dar.

In Sachen Grafik erwartet Euch bei Demon Wars gesundes Mittelmaß, wie auch die hübsch gesampelten „Soundfetzen“ für eine passende Atmosphäre sorgen. Die Handhabung dieses Spieles läßt ebenfalls keinerlei Wünsche mehr offen, könnt Ihr doch auf eine komfortable Maus-Menüsteuerung zurückgreifen.

Letztendlich haben die Jungs von The Electric Touch ein vielversprechendes Denkspiel in die Welt gesetzt, das nicht nur wegen seiner DFÜ-Qualitäten glänzen kann.

Bleibt nur zu hoffen, daß Demon Wars seinen Weg machen wird. Toi, toi, toi! ■

**TOB**



Auge um Auge, Turm um Turm ...

Grafik .....	8
Spielaufbau .....	9
Steuerung .....	9
Motivation .....	9





# From Russia, with love

**Spätestens seit dem Jahrhundertknüller TETRIS wurden wir Europäer uns der Existenz einer sowjetischen Softwareszene bewußt. Wie sieht es nun östlich des Dnjepr für die Computereeks aus? Wir lüpfen den „Geschmolzenen Vorhang“ ein Stück für Euch. Laßt Euch von DIMA PAWLOWSKY ins Land der nicht mehr gar so begrenzten Möglichkeiten entführen ...**

Auf der Schule wurde mir beigebracht, daß die westliche Gesellschaft aus skrupellosen Geschäftemachern bestehe, die ausgebeutete Arbeiter für einen Hungerlohn schuften und auf der Straße schlafen lassen. Die Unterhaltungsindustrie, so wurde ich belehrt, sei restlos dekadent. In Fernsehen und Kino sehe man nur Pornographie und Gewalt, in den Zeitungen nur antisowjetische Propaganda und Musik sei nur von langhaarigen Irren zu hören.

Bald hot sich mir die Gelegenheit, den verlotterten Westen einmal kennenzulernen. TROIKA, eine Compilation drei meiner Spiele, sollte veröffentlicht werden. Meine Agentur, MARJACQ MICRO, lud nach London ein. Wie die meiste linientreue Propaganda, verpuffte auch die so-

wjetische angesichts der Wirklichkeit. Einige skrupellose Ausbeuter und Obdachlose mag es durchaus geben. Soweit ich es beurteilen kann, besteht der Rest aber aus lauter netten, normalen Leuten. Sicher gibt es brutale und pornographische Filme, aber wie viele Zuschauer finden die schon? Auch gibt es in manchen Blättern durchaus eine Art antisowjetischer Stimmungsmache. Im allgemeinen jedoch wird die Lage der Sowjetunion klar und präzise dargestellt. Außer der Musik von Verrückten schließlich kann man natürlich genauso „normale“ Musik hören.

Die Spielebranche ist, allen Unkenrufen zum Trotz, etwas Herrliches. Je nach Geschmack und Geldbeutel gibt es alles: Glücksspiel im Casino, Geschicklichkeits-

tests auf dem MEGA DRIVE, Adventures für den AMIGA und PC und geniale Suchspiele für das NINTENDO ES. Wer die falsche Wahl trifft, ist angesichts der Fülle guter europäischer Software-Zeitschriften oft selbst schuld.

Klar, daß Originalität ein wachsendes Problem ist. Darüber können auch die ausgefeilte moderne Grafik und Musikstücke nicht hinwegtäuschen.

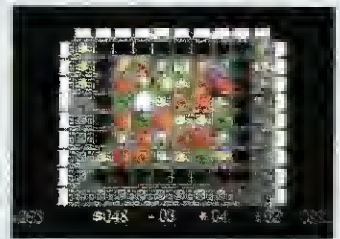
Auch wandeln Firmen lieber auf sicheren, weil ausgetretenen, Pfaden. Andererseits schwirren potentiellen Spielevätern schon zu viele Vorbilder im Kopf herum, als daß ihnen etwas unbefangenes Neues einfallen könnte.

Erfahrungsmangel kann von Vorteil sein, will man ein Spiel programmieren. Somit wäre Rußland der geeignete Fundort für frische Ideen. Doch leider stimmen halt die Entwicklungs-Bedingungen noch nicht: Veraltete, „hausgezimmerte“ Rechner, schlechter Zugang zu Software, keine Grafiker, Musiker oder Berater. Selbst, wenn es sie gäbe, wären sie in Rubeln kaum zu bezahlen ... Bleibt die Zusammenarbeit mit westlichen Firmen, jetzt erheblich erleichtert. Aber wehe, man achtet nicht auf sein Urheberrecht! Wer die Kontrolle behält, muß wiederum lernen, mit den Sowjetbehörden umzugehen.

Wer also bei uns ein Spiel geschrieben hat, muß ganz laut „SOS“ rufen und hoffen, daß er im Westen gehört wird. Entweder gibt man sein Programm als Public Domain heraus und hofft, von einem „Vollpreis“-Herausgeber entdeckt zu werden. Dann ist zumindest das Urheberrecht geschützt. Bittere Erfahrungen mußten ja meine Landsleute GERASSIMOW und PAJITNOW mit ihrem Geniestreich TETRIS machen. Zweite Möglichkeit:

Einen gewitzten und ehrlichen Agenten in Westeuropa finden, der die Interessen des Spieschöpfers vertritt und ihn zur Endproduktion in den Westen „schmuggelt“. Meine Dreiersammlung TROIKA hatte dieses Glück.

Ich denke, daß man schön vom „russischen“ Spiel sprechen kann. Unsere Umstände erlauben nämlich nur das Programmieren einer bestimmten Spieleattung. Erstens muß der Titel geringe Hardware-Voraussetzungen stellen. Aufwendige VGA-Grafik und speicherschluckende Toneffekte sind indiskutabel. Zweitens muß es originell und langfristig packend sein – sonst macht sich kein Mensch die Mühe, einen Kontakt nach Rußland aufrechtzuerhalten. Drittens gehört eine gehörige Portion Glück oder Geschick dazu.



Insgesamt sind die Arbeitsbedingungen im Westen unvergleichlich besser als jene in der Sowjetunion. Die Lücke wird durch unsere Wirtschaftskrise wohl noch wachsen. Ob die Offenheit dem Westen gegenüber bleibt, ist zudem ungewiß. Unsichere Zeiten also nach dem Tauwetter. Eines ist aber sicher: Solange die Marktwirtschaft nicht eingeführt wird, kann es keine russische Software-„Offensive“ gen Westen geben. Vorläufig bleibt das Spiele-Programmieren eher ein Joh für Verrückte als ein natürliches Produkt einer entwickelten Gesellschaft. Nichts wird wirklich verändert, doch Verrückte werden toleriert. Ähnlichkeiten zur Perestroika sind rein zufällig ...

**DIMA PAWLOWSKI/  
EVA HOOCH**



Zeigt die Softwareszene aus östlicher Sicht – Dima Pawlowski







# ASM-Generalkarte

## Der praktische Einkaufsführer

W-1000

Computersudio Schlichling, Katzbachstr. 6/8,  
1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 43 40.  
Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65,  
Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

W-2000

Bienengraber, Ottensener Straße 126, 2000  
Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.

COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.:  
0 45 31/8 78 21.

ECS, Birkenstraße 44, 2800 Bremen, Tel.:  
(0 4 21) 30 23 45

Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320  
Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79

Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4,  
2850 Bremerhaven, Tel.: (0 4 71) 5 30 46.

Virgin Games GmbH, Eiffeustraße 398, 2000  
Hamburg 26, Tel.: (0 40) 2 51 53 60.

W-3000

Astro-Verlag, Postfach 1330, 3502 Vellmar,  
Tel.: (0 5 61) 8 8 0 1 11.

CWM-Verlag, Schmiedestraße 5, 3388 Bad  
Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.

reLine Software, Königsstraße 55, 3000 Hanno-  
ver 1, Tel.: (0 511) 31 58 34.

W-4000

Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.:  
(0 2 8 71) 18 30 88.

Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330  
Mülheim/Ruhr, Tel.: (0 2 0 8) 4 9 71 69.

Dynatex, Neitorper Str. 6, 4755 Holzwickede,  
Tel.: (0 2 3 01) 41 34.

Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41,  
4802 Hatle/Westf., Tel.: (0 5 2 01) 1 6 9 8 9.

Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Em-  
merich, Tel.: (0 2 8 22) 4 55 8 9.

German Design Group, Buchholzstraße 17,  
4755 Holzwickede, Tel.: (0 2 8 01) 1 26 47

Ha-Ku-Soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1,  
Tel.: (0 211) 32 85 55.

Joysoft, Peimpelförler Straße 47, 4000 Düssel-  
dorf 1, Tel.: (0 2 21) 44 30 56.

Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.:  
(0 5 2 41) 2 66 36.

Leisuresoft, Industriestraße 23, 4709 Berg-  
kamen-Rünthe, Tel.: (0 2 3 89) 7 80 - 0.

LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Reckling-  
hausen, Tel.: (0 2 3 61) 3 62 67

Magic Bytes/micro-pariner, Sandbrink 16,  
4830 Gütersloh, Tel.: (0 5 2 41) 18 34.

MH-Soft-Vertrieb, Lauesstr. 6, 4600 Dort-  
mund 18, Tel.: (0 2 31) 67 56 43.

Power Station Records, Rein Gerrits, Nekalen-  
nusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.:  
(0 21 61) 49 05 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg  
128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 07 - 0.

Rainbow Arts/Softgold, Daimlersr. 10, 4044  
Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 802 - 0.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31,  
4178 Kevelaer, Tel.: (0 2 8 32) 7 81 84.

Schuster Elektronik, Karolinenstr. 71, 4620 Ca-  
strop-Rauxel, Tel.: (0 2 3 05) 7 41 07.

Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69,  
4000 Düsseldorf, Tel.: (0 211) 30 92 33.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum,  
Tel.: (0 2 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16,  
4830 Gütersloh, Tel.: (0 5 2 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rief-  
berg 2, Tel.: (0 5 2 44) 40 80.

W-5000

CPS Frank Heideck, Franzstr. 7, 5000 Köln 41,  
Tel.: (0 2 21) 40 88 88.

Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hül-  
kenhoven 2, Tel.: (0 2 4 35) 20 86.

Flashpoint, Im Giefenacker 4, 5400 Koblenz,  
Tel.: (0 2 6 06) 3 31.

International Software, Heidenrichstraße 10,  
5000 Köln 80, Tel.: (0 2 21) 60 44 93.

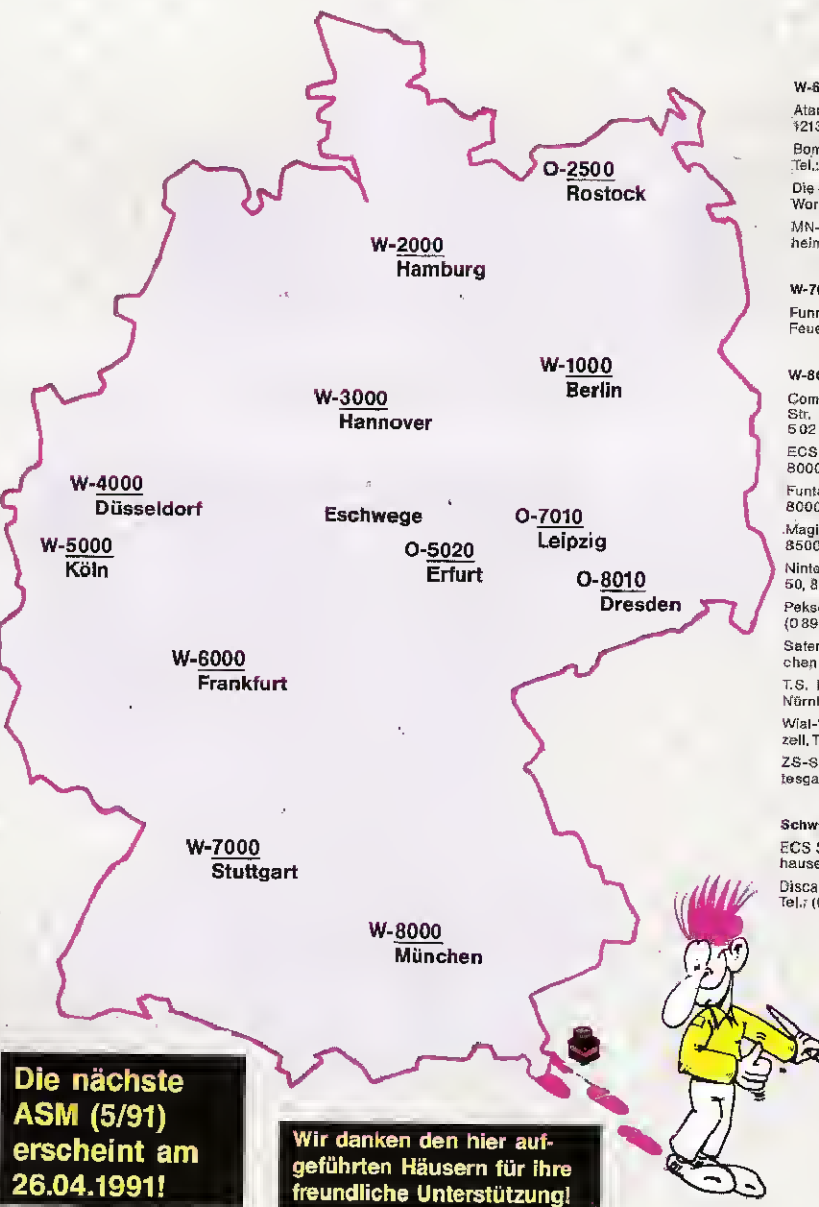
Joysoft, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.:  
(0 2 21) 44 30 56.

Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.:  
(0 2 41) 15 20 61.

Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45,  
5360 Iserlohn, Tel.: (0 2 3 71) 2 45 99.

### Inserentenverzeichnis

AMI-SHOW	83	DYNAMIC SYSTEMS	144	JOYSOFT	51	SOFTWARE-MANIACS	145
ARBIROSOFT	77	DYNATEX	79	KARGSOFT	71	STAR MICRONICS	35
ATARI	29	ECS-SCHÖPEL	121	NO CREDITS	101	STEINHAUER	140
BACHLER	91	FLASHPOINT	113	PHILIPP MORRIS	2	THEO KRANZ VERSAND	147
BOMICO	9,11,13,15,23,25,53,81,97,127,164	FUNTASTIC	75	REIMER, MICHAEL	143	TRONIC-VERLAG	31,43,137,154,
COMPUTER BOX	139	FUNNY SOFTWARE	99	RICHARTZ	141		159,160,161,162
COMPUTERSHOP MÜNCHEN	55	GOG	142	RUSHWARE	33,39,47,115,117,153	T.S.DATENSYSYSTEME	1617
CRYSTAL SOFT	148	GNADENLOS	73	SCHLICHTING	146	UNITED SOFTWARE	27,57,131,163
CWM MUST	93	GROSS-ELECTRONIC	109	SCHULZ, TORSTEN	139	WIAL	65
DIE DREI	143	HAMO	87	SOFTEXPRESS	67	WORLD OF WONDERS	59,138,140,142,144
DIGITAL MARKETING	61	HEIDAK	36/37	SOFTPOWER	148	ZIELINSKI	141



W-8000

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach  
1213, 5096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.

Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach,  
Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.

Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250  
Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.

MN-Hobby Soft, Amlagasse 3, 6940 Wein-  
heim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.

W-7000

Funny Software, Grazer Str. 34, 7000 Stuttgart-  
Feuerbach, Tel.: (0 711) 8 56 85 34.

W-8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger  
Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89)  
5 02 24 63.

ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a,  
8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.

Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44,  
8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

Magic Computerspiele, Trierer Straße 110,  
8500 Nürnberg 50, Tel.: (0 911) 4 86 71.

Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr.  
50, 8754 Großostheim, Tel.: 0 80 26 / 50 50 - 0

Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.:  
(0 89) 2 60 93 80.

Safer Games, Minnewitzstraße 26, 8000 Mün-  
chen 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.

T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500  
Nürnberg, Tel.: (0 911) 28 82 88.

Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröben-  
zell, Tel.: (0 81 42) 8 273.

ZS-Soft Microtrading, Nymtal 11, 8240 Berch-  
tesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

Schweiz

ECS Schweiz, Vorstadt 38, CH-8200 Schaff-  
hausen, Tel.: 0 53 / 2513 32.

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen,  
Tel.: (0 53 25) 13 32.

**Die nächste  
ASM (5/91)  
erscheint am  
26.04.1991!**

**Wir danken den hier auf-  
geführten Häusern für ihre  
freundliche Unterstützung!**

# IHRE ASM-SAMMLUNG IST UN-

Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! **Achtung:** ASM-Hefte bis einschl. Ausgabe Nr. 9/89 sind zum Stückpreis von 6,50 DM, ASM-Hefte ab Ausgabe Nr. 10/89 zum Stückpreis von 7,50 DM, zu beziehen! Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabennummern! (Bitte keine Briefmarken zusenden)



11/88



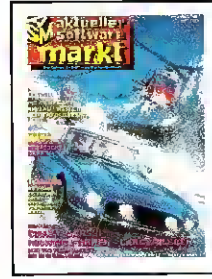
12/88



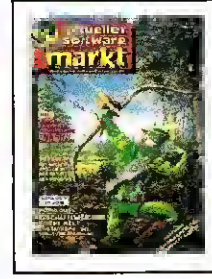
1/89



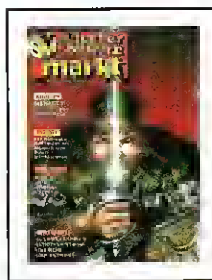
2/89



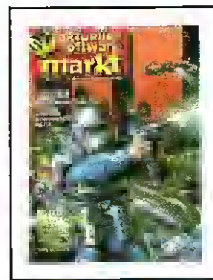
3/89



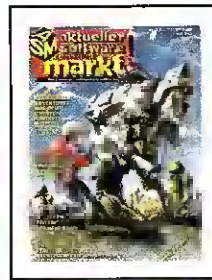
4/89



5/89



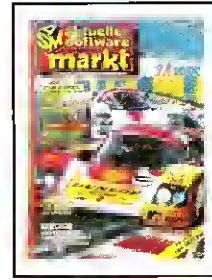
7/89



9/89



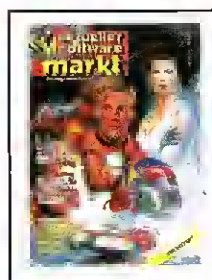
10/89



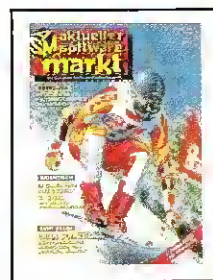
11/89



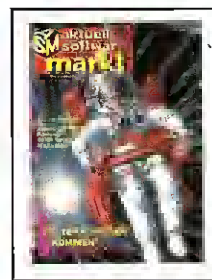
12/89



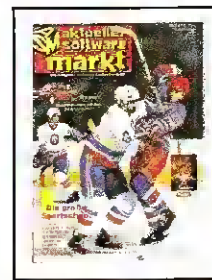
1/90



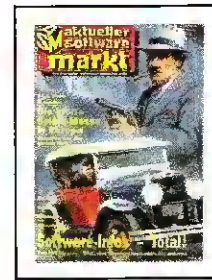
2/90



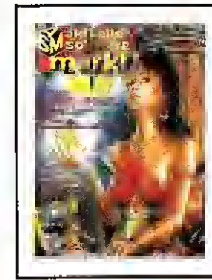
3/90



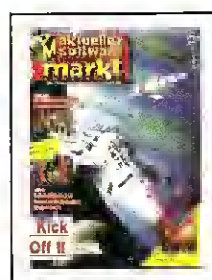
4/90



5/90



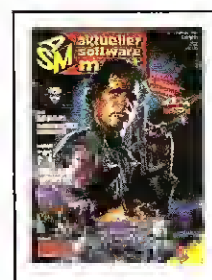
7/90



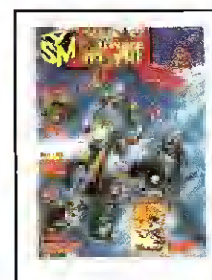
9/90



10/90



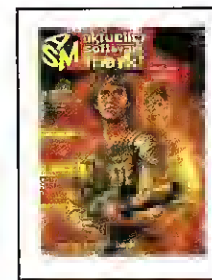
11/90



12/90



1/91



2/91

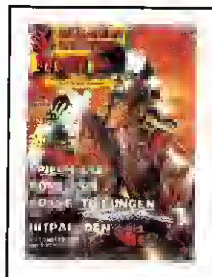


# VOLLSTÄNDIG

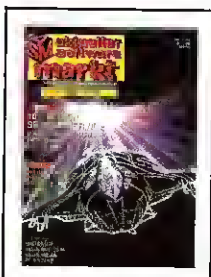


Wir bieten Ihnen die Gelegenheit,  
Ihre ASM-Sammlung zu  
komplettieren.

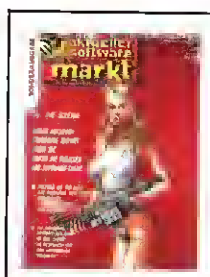
## SONDERHEFTE:



Nr.3 DM 7,50



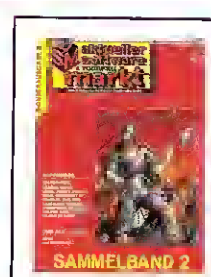
Nr.5 DM 7,50



Nr.6 DM 7,50



Nr.7 DM 7,50



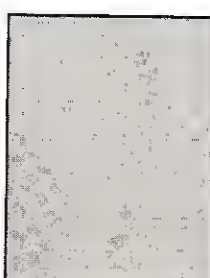
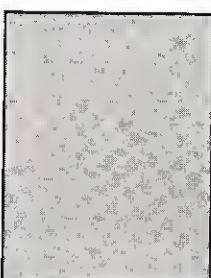
Nr.8 DM 7,50



Nr.9 DM 7,50



Nr.10 DM 7,50



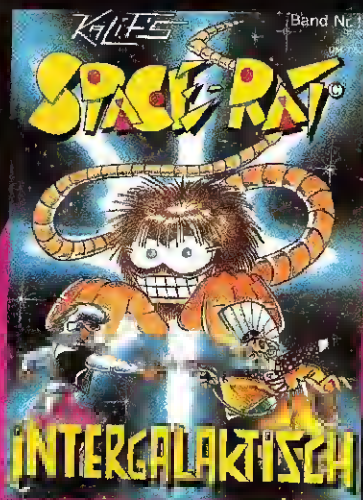
### Zahlungsweise:

Nur per Vorkasse  
(Verrechnungsscheck oder  
Bargeld!)  
Nachnahmebestellungen  
sind nur bei Bestellungen  
ab 3 Exemplaren möglich.

### Anschrift:

Tronic-  
Verlag GmbH & Co KG,  
Versand-Service,  
Postfach,  
3440 Eschwege.  
Absender nicht vergessen!

## JETZT AUCH IM HANDEL ERHÄLTlich!



DM 7,80

Das Buch!  
120 Seiten!  
Space-Rat  
Intergalaktisch

Kosmisch komisch!  
Galaktisch genial!  
Universell  
unterhaltsam!  
Fünfdimensional  
fantastisch!  
Urknallend  
unglaublich!

Noch ein Buch!  
100 und mehr  
Seiten! Das neue  
Computerhaßbuch

Haarsträubend  
häßlich.  
Abgrundtief  
abartig!  
Kompromißlos  
neurotisch!  
Unsaybar  
unanständig!



DM 7,50

Bestellungen nur per Vorkasse (Scheck oder Bargeld) an: Tronic-Verlag GmbH & Co KG, Stad 35, 3440 Eschwege



**JETZT ABONNIEREN!**

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb einer Woche beim Trödel-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Bitte Bestellkarte benutzen!

# SUPER ABO



Regelmäßig neueste Infos

Direkt ins Haus

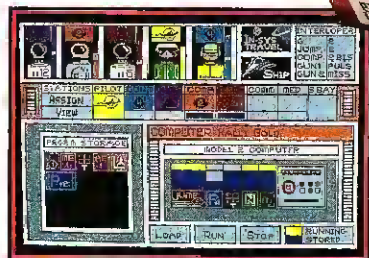
Preisvorteil



# MEGATRAVELLER I <sup>TM</sup>

## KATAPULTIERT SCIENCE-FICTION ROLLENSPIELE UM LICHTJAHRE NACH VORN!

Vier erbitterte Grenzkriege wurden bislang ausgefochten, jedesmal angezettelt von den Zhodani, und jeder endete mit einem zweifelhaften Frieden,...

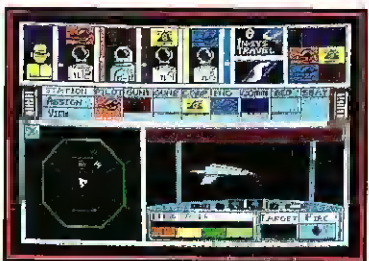


...Jetzt planen die Zhodani mit Hilfe von korrupten imperialen Beamten und der Außenweltkoalition einen fünften Krieg. Sie liefern Waffen an verräterische

Gruppen innerhalb der Imperiumsgrenzen, um einen Aufstand von innen heraus zu inszenieren.

## PHANTASIE

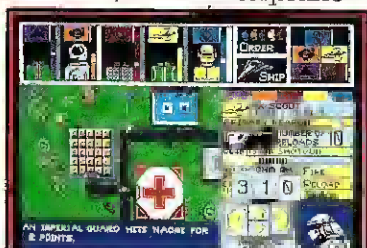
Das flexible Spielsystem unterstützt jede Art von Spielstrategie und gestattet mehrere Lösungen zur Bewältigung von Problemen und Hindernissen.



## ERFINDERGEIST

Die Rettung des Universums kostet Geld: ein umfassendes Handelssystem gibt dem Spieler die Chance, durch interplanetarischen Handel mit 30 verschiedenen Waren sein Glück zu machen.

BILDSCHIRMFOTOS:  
IBM PC



## MUT

28 Planeten und Satelliten in 8 Systemen. Voller aufregender Rätsel, gefährlicher Komplote und faszinierender Persönlichkeiten.



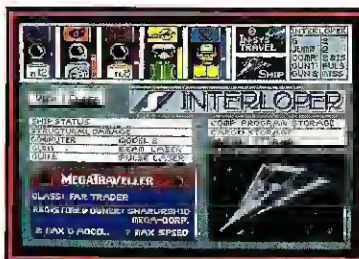
"Gepriesen als DAS amerikanische Computer Rollenspiel des Jahres!"

ERHÄLTLICH FÜR:  
ATARI ST • COMMODORE AMIGA  
IBM PC & KOMPATIBLE

BASIERT AUF  
MEGATRAVELLER  
VON GAME DESIGNERS'  
WORKSHOP, DEM BELIEBTESTEN  
SCIENCE-FICTION-ROLLENSPIEL  
DER WELT

## VIelfALT

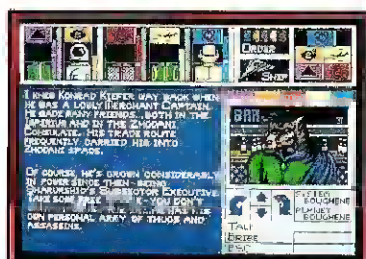
Das ausgefeilteste Charakter-Generierungssystem, das bis dato entwickelt worden ist: 5 militärische Klassen, über 70 Talente und Fertigkeiten. Der Spieler steuert die Entwicklung der Figuren in 5 Charakterklassen: Heer, Raumflotte, Raumgarde, Handelsflotte und Scoutdienst.



## FEUERKRAFT

Realistische Kampfsequenzen mit individueller Steuerung der einzelnen Spielfiguren und gleichzeitiger Kontrolle über die ganze Gruppe. Mehr als 30 verschiedene Waffen und Fertigkeiten - ein ausgefeiltes Kampfsystem.

"MegaTraveller 1, ein Spiel, das nur das höchste Lob verdient. Die Liebe zum Detail macht es zu einer wirklichen Ausnahme!"



72 Fertigkeiten in den verschiedensten Bereichen, u.a.: Medizin, Raumfahrt, Elektronik, Laserwaffen, Bestechung, Sprengstoff und Handgemenge.



Funktioniert mit Ad Lib Musikkarte und echtem Sound. State-of-the-art musikalische Untermalung, Digi Sprache und realistische Soundeffekte.



"MegaTraveller 1 ist zweifellos eines der faszinierendsten Rollenspiele auf Computer..."

"MegaTraveller 1 ist eines der besten computerisierten Science-Fiction Rollenspiele überhaupt."

ZITATE AUS DRAGON MAGAZINE U.S. & QUEST BUSTERS MAGAZINE U.S.

Copyright © 1990 Paragon Software Corporation & Game Designers' Workshop. TRAVELLER und MEGATRAVELLER sind eingetragene Warenzeichen von Game Designers' Workshop, lizenziert an EMPIRE SOFTWARE. Alle Rechte vorbehalten.

Im Vertrieb von:

United Software

Hauntetra 70



# Genghis Khan

In einer zugleich militärischen, wirtschaftlichen und diplomatischen Simulation erleben Sie den unaufhaltsamen Aufstieg eines einfachen Stammesoberhauptes, Temüdschin, der allmählich zum furchterlichen Dschingis Khan heranwächst und später über das größte Reich aller Zeiten von China bis zum Ural herrscht.



In GENGHIS KHAN genügen Stärke und militärische Begabung nicht. Es bedarf auch diplomatischen Talents. Eine Vernunfttheil ermöglicht, stete Bündnisse einzugehen.



Wen werden Sie verkörpern? Richard I - König von England, den byzantinischen Kaiser Alexios III, Shogun Minamoto oder den berühmt berühmten DSCHINGIS KHAN?

	Temüjin	Qasar	Belagted	Qashian	Temge
Age	19	17	17	15	13
Leadership	154	112	78	78	64
Judgement	154	78	78	42	55
Planning	56	100	Yes	No	87
Persuasive	103	72	82	72	76
Physical	124	51	53	87	56
Military	77	126	72	64	64

Werden Sie in erster Linie Ihre militärische Führungsfähigkeit ausbauen und dabei Ihr diplomatisches Talent vernachlässigen?



Gegen die Merkiten läßt Dschingis Khan seine famosen Reiter anstürmen. Doch Vorsicht! ein Hinterhalt könnte seine Pläne umwerfen.



Zwei Szenarien stehen zur Auswahl: in "Eroberung der Mangalei" werden Sie als Temüdschin alle Stämme vereinigen und in "Eroberung der Welt" als Dschingis Khan Ihre Macht ausdehnen.

## BOMICO SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

## Vertrieb: BOMICO

Am Südpark 12, 60922 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

## BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA

Das nächste Spiel schildert den heldenhaften Kampf 1101 in China zwischen dem Kanzler Gao Qiu, der den Kaiser um seine Macht betrogen hat, und den Kriegsfürsten, die des Kaisers und Chinas letzte Hoffnung darstellen.

KOEI

Hinweis: Das Spiel GENGHIS KHAN ist in deutscher Fassung und wird von einer Anleitung und einem historischen Überblick begleitet.

INFOGRAMES

